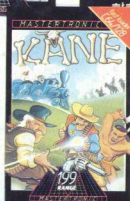
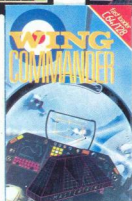
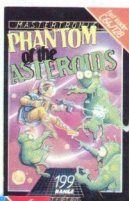
MASTERTRONIC

I VIDEOGIOCHI ORIGINALI INGLESI A SOLE L. 7.900!

THE ARCADE

La nuova generazione di joystick

- **Joystick professionali con micro-switch ad altissima precisione e sensibilità**
- **Realizzati dalla SUZO, azienda leader nella produzione di macchine per video games da sala giochi.**
- **garanzia 12 mesi**

THE ARCADE TURBO

THE ARCADE beige

PROF/COMPETITION

THE ARCADE nero

SUZO

Mastertronic/Soft Center Via Mazzini, 15 Casciago (VA) Tel. 0332/212255

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via Della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli

Direttore
Riccardo Albini

Capo redattore
Benedetta Torrani

Coordinamento Redazionale
Marco Vecchi

Redattori
Danilo Lamera
Maurizio Miccoli
Alberto Rossetti

Progetto Grafico
Davide e Fabiola Cestari

Redazione
Studio VIT
Via Ariberto, 20
20123 Milano
Tel. 8360720

Fotocomposizione
Tipografia Parole Nuove
Via Torino 32
Cernusco sul Naviglio (MI)

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Teruggia n. 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia 53/55 -
Cernusco sul Naviglio (MI)

Su licenza di:

A NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile
registrata presso
il Tribunale di Milano
al n° 251 il 10/5/1986

Distribuzione
Messaggerie Periodici S.p.A.
Via G. Carcano 32
20141 Milano

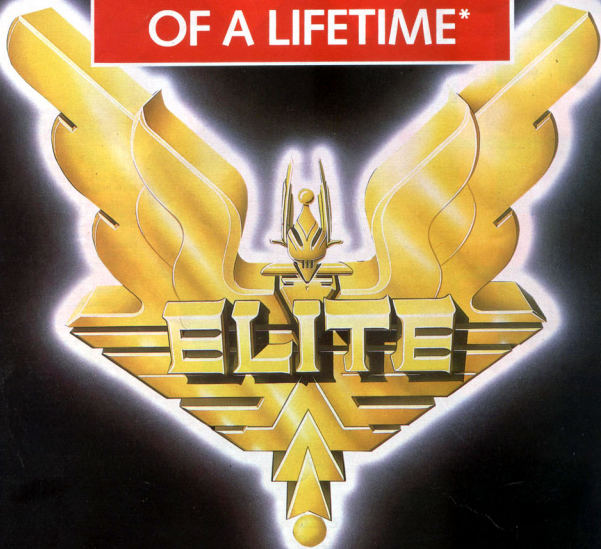
I GIOCHI CALDI

RUBRICHE

GARE E CLASSIFICHE

ATTUALITA' DI SETTEMBRE

ZZAP! PARADE

GAME
KILLER
VIVI!
VINCI!
SUPERA!
D. - Che cosè il Game Killer?
R. - E una cartuccia rivoluzionaria che ti permette di giocare tutti quei giochi "impossibili" senza venire ammazzato!
D. - Com'è possibile?
R. - È molto semplice, basta inserire la cartuccia Game Killer nella parte posteriore del tuo computer.
D. - Vuoi dire che posso arrivare fino in fondo a tutti i miei giochi? Non posso crederci!
R. - Sì, incredibile ma vero! Game Killer funziona con tutte le migliaia di giochi con collisioni fra "sprite".
D. - Ma questa è fantascienza! Sarà possibile nel 2000.
R. - Ma no, esiste già!
D. - Ci crederò quando potrò vederlo!
R. - Allora, corri dal tuo rivenditore di fiducia se ne vuoi trovarne ancora una.
Prezzo
Lit. 49.000
IVA incl.
ROBTEK
COMMODORE
64/128K
é un'esclusiva
MASTERTRONIC
MASTERTRONIC s.a.s.
Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

PRIMA PAGINA

BYE BYE, GARY LIDDON

Gary lascia ZZAP! Non ha dato le dimissioni né (sorpresa! sorpresa!) è stato licenziato. Anzi, è stato nominato Direttore Tecnico di una nuova casa di software e ciò significa che ZZAP! deve necessariamente fare a meno dei suoi servigi nelle recensioni dei giochi per evitare conflitti di interesse. La casa di software in questione si chiama **THALAMUS** (ovvero Talamo) ed è stata fondata dalla Newsfield, la casa editrice inglese di ZZAP!
(Nel caso non lo sapeste, il talamo è una piccola ghianda che sta alla base del cervello sopra il midollo spinale e trasmette/riceve tutti i segnali da e per il corpo — ma basta così con queste macabre informazioni biologiche). Sono già in preparazione, mi dicono, diversi programmi sia per Commodore che per Spectrum ed alcuni dovrebbero essere lanciati sul mercato proprio in questo mese.

Ma Liddon? Diamo spazio a Roger Kean, direttore di ZZAP! inglese, che lo conosce molto bene: "Liddon, Gareth (età: 19 anni). Nei dieci mesi che ha lavorato a ZZAP!, Gary Liddon si è dimostrato un lavoratore diligente, innovativo e attento.

La sua integrità, fedeltà e lealtà alla società è irreprensibile e lo posso raccomandare a chiunque intenda assumerlo come fattorino. Il suo unico difetto è la propensione a storpiare la lingua inglese che lo spinge a credere di essere uno scrittore..." E noi che ne traduciamo i pezzi vi possiamo garantire che non c'è niente di più falso.

I LIMITI DEL SID

Com'è cambiata la musica del 64 ultimamente, è migliorata? Può migliorare? Sono stati raggiunti i limiti del SID (il microprocessore musicale del 64, ndr)? Se avete pensato a queste domande ed alla musica dei computer giochi in generale, allora leggete "DO RE MI FA SOL LA SID".
ZZAP! ha riunito alcuni famosi compositori di musiche per computer giochi per una tavola rotonda (in effetti, la tavola era oblunga perché non ne avevamo di rotonde, il che ha creato la solita questione di etichetta che Re Artù aveva così intelligentemente evitato: chi è l'egomaniaco che sta a capotavola)? Un principio edificante sembra essere emerso dalla discussione; non sono le limitazioni imposte dalla macchina o dal microprocessore SID che contano, quello che conta è l'immaginazione e l'abilità del programmatore. Dopo tutto, da quando Guttenberg ha inventato la macchina da stampa, le parole su carta sono un luogo comune. I progressi nella tecnologia di stampa hanno reso più facile e veloce la produzione di libri, giornali, ecc., ma nessuna di queste cose ha aggiunto qualcosa all'immaginazione degli scrittori. Non giudichiamo uno scrittore da come stampa le sue opere ma da **cosa** dice e da come lo dice.
Lo stesso vale per i computer giochi e per la musica che li accompagna. L'industria del software ricreativo sta maturando e finalmente possiamo guardare verso un futuro in cui **cosa** viene fatto ed il **modo** in cui viene fatto è più importante del **mezzo** con cui viene fatto.
Questo discorso vale ovviamente anche per tutti gli altri computer (Spectrum escluso, poiché nel suo caso non si può proprio parlare di musica) e non solo per il 64.
Quindi, buon lettura.

LA PAGELLA DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?

APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.

LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO
Tiene conto del prezzo in base alle valutazioni precedenti.

GIUDIZIO GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

I BOLLINI QUALITA' di ZAPP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelo! Qualche volta potrebbero anche essere due...

GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% nel Giudizio Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

LA LEGGENDA CONTINUA...

È IN ARRIVO FIST II!!

Per il tuo CBM 64 - Spectrum

SOFT center

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

LA LETTERA DEL MESE

Spettabile redazione di Zzap, questa, purtroppo per voi, non è una lettera di sperticati e compiacevoli complimenti, bensì, una lunga, tediosa, ma inevitabile lista di annotazioni negative e critiche che, spero, vogliate considerare costruttive e vogliate prendere seriamente in considerazione prima di intraprendere ulteriori sforzi nel campo dell'editoria giornalistica.
Sono peraltro certo che non avrete nè la correttezza nè il coraggio di pubblicare questa mia missiva, data l'estrema puerilità e semplicità delle lettere di cui siete abituati a compiacervi e che "sembra" riceviate da entusiasti e ignari "fans".
Ad ogni modo spero che qualcuno di voi abbia l'avvedutezza necessaria per non cestinare all'istante queste poche righe. Innanzitutto, spicca fra le molte contradditorie notizie, da voi pubblicate, la vergognosa campagna pubblicitaria a favore di presunti "Soft Center" dove i programmi originali circolerebbero a iosa e dove i cosiddetti e tanto ingiuriati "pirati" non metterebbero neanche la punta del naso. Vi fate promotori, abbastanza irresponsabilmente, di una campagna, in teoria giusta, a favore del software originale, favorendo in maniera incredibile proprio i veri "spacciatori" e distributori di copie illegali, contraffatte, rovinate e incomplete. Il tutto, a sentire il vostro fido capo redattore, senza l'ombra del minimo dubbio, ovverosia ignorando (?!) questa macroscopica contraddizione. Fatto sta che in alcuni dei cosiddetti "negozi" da voi puntualmente citati nelle pagine della rivista, non c'è nemmeno l'ombra di una confezione originale nè di un dischetto con analoga etichetta o intestazione, ma decine e decine di supporti magnetici completamente anonimi, contenenti "esemplari" di software sprotetto "da cani", spesso irrimediabilmente rovinato e, naturalmente, privo di istruzioni, manuali ed affini, rimpiazzati da brutte e illeggibili fotocopie.
Tanto per fare alcuni nomi, le varie Niwa, L.C.P., B.C.S. e via di seguito (con altrettante sibilline e mistificatorie sigle, non meglio identificate), ammesso che posseggano software originale, bisogna dire che se lo tengono ben stretto, nascosto in cantina ad invecchiare come il vino buono! A codesti "onestissimi" e irreprensibili venditori non passa pero', neanche per l'anticamera del cervello di chiedere agli ignari acquirenti se desiderano l'originale o la copia, giostrandoseli tra migliaia di titoli e fra prezzi incredibilmente bassi (non sempre pero'!). A questo proposito i vostri "espertissimi" collaboratori si sono fatti rifilare una "brutta copia" del Ping Pong della Imagine, dove l'opzione per due giocatori è stata "saggiamente" eliminata da uno dei suddetti negozianti, pensando bene di alleggerire un pò il programma! Guarda caso, possedendo il vero originale e, colpa vostra, una delle suddette brutte copie, ho potuto constatare la "bufala" pazzesca di tali Miccoli, Vecchi e Rossetti che, "mooolto" ingenuamente, hanno scritto sul vostro secondo numero, che in questa versione del tennis da tavolo non esiste la versione per due giocatori.Ciò non è affato vero e non posso, a questo proposito, credere che i vostri esperti vantino un così esiguo livello di preparazione da non essere nemmeno in grado di consultare la pubblicità (originale) di questo gioco, sulle pagine del vostro "omonimo" inglese (da cui dite di trarre spunto), dove è chiaramente citata la possibilità di confrontarsi con un avversario umano. Credo proprio che anche voi siate vittime (ignare?!) dei suddetti rivenditori di "pseudosoftware originale", non può esistere altra spiegazione, vero?
Dite poi di essere in contatto diretto con i colleghi d'oltre Manica e poi andate a scrivere ripetutamente "pumpking" nella recensione di Cauldron II. Ho infatti consultato numerosi dizionari e il vocabolo "zucca" l'ho sempre trovato scritto come "pumkin" senza la "g" finale. Che sia un'influenza tipicamente "slang"!?!
Tradito quindi, dai buffi e puerili ritratti dei vostri collaboratori, che fra l'altro sembrano trasformare l'intera rivista in un album di figurine, sono andato a leggermi i vari trucchi e suggerimenti, apprezzando molto i consigli dati per il gioco "Uridium".Ma: dov'è il "seguente listato" tanto declamato a pagina 42 del vostro secondo numero? Vi è forse rimasto nella penna o lo apettate fresco, fresco, dai vostri smemorati e pasticcioni colleghi britannici?!
Al contrario, il listato per ottenere vite infinite e numerose bombe in "Commando" l'avete scritto ma, per quale computer è utilizzabile?!! Misteri dell'editoria!
In ultima analisi, ho potuto "apprezzare" notevolmente gli sforzi incredibili che il vostro "Mac Arthur" al silicio ha dovuto intraprendere per partorire quella insulsa sbrodolata al riguardo di Knight of the Desert, del cui soggetto di gioco, ben poco è stato tradotto fra le righe del vostro esperto. Se dovete proprio fare anche le recensioni di programmi di strategia, cercate almeno di consultare le vostre beneamate riviste del Regno Unito, cercando di emularne la serieta', la correttezza e la precisione professionale!
Quanto poi alle varie "snapshot" dei vari videogiochi, mi è venuto mal di testa a furia di girare, rigirare e capovolgere il vostro giornale, per mettere a fuoco e interpretare quei brutti, inconcludenti e smozzicati "ritratti" delle schermate di gioco, tutti storti e tagliati a metà!
Insomma, non andiamo proprio bene, non vi pare?
Provate a leggere, almeno una volta, riviste come "Computer & Video Games", "Your Computer" e "Commodore Horizons" e cercate di sviscerare tutti i problemi e le difficoltà che non vi permettono di impaginare un buon prodotto, serio, curato e, magari, concorrenziale.Apprezzo i vostri sforzi, è encomiabile il fatto che in Italia si parli di computer anche sulla carta stampata, ma perchè farsi riconoscere da tutti, per quello che non siamo?!
Auguri!!! Ne avete bisogno!

Un Commodorista
Deluso!
Rossetti Filippo, Milano

Ti stavamo aspettando, o almeno stavamo aspettando una lettera come la tua, ma nella nostra infinita puerilità non pensavamo potesse esserci in circolazione gente i cui scoppi di bile arrivassero a schizzare sul foglio.
A mio parere dovresti prendere le cose della vita con più calma, oppure credo proprio che il tuo futuro sarà costellato di grandi delusioni, calvizie precoce, ulcera, gastrite e alito cattivo. Siamo sinceramente colpiti dalla tua tremenda reazione e vorremmo poter parlare con te: parlare con qualcuno fa sempre bene.
Ma veniamo alle tue annotazioni.
Già nello spazio dedicato alla posta e per telefono ho esternato ai lettori il nostro desiderio, che ritengo corretto dal punto di vista personale e professionale, di ricevere pareri, critiche e proposte. Mi sembra che però tu abbia in parte totalmente toppato alcune questioni e soprattutto ci ritenga molto più potenti di quello che siamo.
Motivo subito la seconda impressione. La pubblicità come probabilmente sai, data la tua evidente conoscenza dei meccanismi che regolano l'editoria, è importante per chi pubblica una rivista, ma non lo vincola per quanto riguarda i contenuti. Se esistono dei "Soft Center" che vendono copie piratate non la devi menare a noi, ma alla Mastertronic o meglio ancora alla Finanza. Non siamo tanto sprovveduti da non sapere chi spaccia copie degli originali, ma mi sembra chiaro il messaggio che lanciamo: non le comprate anche se costano poco.
Per quanto riguarda la recensione di Ping Pong della Imagine, penso proprio che te la dovrai prendere con Gary Liddon, anche se, dopo il suo passaggio alla divisione software della Newsfield, non fa più parte della redazione di ZZAP!. Da quel poco che so di lui (lo conoscerò personalmente il mese prossimo) è un bravo ragazzo che non compra mai giochi piratati.
Per quanto riguarda l'appunto su Cauldron II, posso assicurarti che anche noi abbiamo dei validi dizionari d'inglese, purtroppo credo che nessuno di questi riporti il nome del personaggio di questo gioco che è, mi dispiace per te, Pumpking (derivato, come dice la parola stessa, dalla sovrapposizione di "pumpkin" con "king"). Sul fatto che sia una zucca (pumpkin) non ho dubbi, perché in caso contrario sarei costretto a presentarmi dal fruttivendolo qui di fronte a fare un corso di recupero sui vegetali. Per quanto riguarda il listato di Uridium posso finalmente darti ragione, si è trattato di un errore ed è stato riparato dal sottoscritto che ha più volte (ahimè) dettato telefonicamente ai lettori il programma incriminato e a cui è stato vietato di giocare ad Uridium (l'unico gioco in cui riesco a fare un po' di punti) fino alla pubblicazione della rettifica.
Passando al listato di Commando devo confessarti che abbiamo peccato di ottimismo nel credere che un commodorista così informato come te, non fosse in grado di distinguere comandi esclusivi dello Spectrum da quelli del C 64. Il BASIC è un linguaggio universale, ma ogni macchina ha il suo dialetto e le sue POKE...
La recensione di Knight of the Desert è la traduzione di quella pubblicata da ZZAP! 64, unanimemente apprezzata per la sua sezione Strategy.
Per quanto riguarda, infine la grafica, noi pensiamo che sia buona e centinaia di lettori, forse ingenui, entusiasti e "ignari" (?) quanto noi, pensano addirittura che sia fantastica.
Stiamo lavorando per produrre una rivista seria, curata, concorrenziale e soprattutto attuale. Non hai notato forse che ZZAP! esce con le stesse recensioni delle mitiche riviste inglesi, se non addirittura in anteprima (N.E.X.U.S., Green Beret, Ghost'n'Goblins, Knight Games)? Questo significa uno sforzo molto grosso ma che si traduce per noi in grandi soddisfazioni e per i lettori nell'uscita dal terzo mondo del software gioco. Non sarebbe male se succedesse anche per il resto.
P.S. Se la copia di ZZAP! ti ha alterato fino a questo punto ce la puoi restituire. Ti renderemo le 3.500, se ce la consegnerai in buono stato, 3.000 se sarà stropicciata, 2.500 se coperta di spilli voodoo e così via.

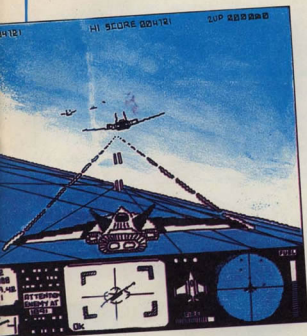
Caro ZZAP,
tra tutti i miei videogames ne posseggo alcuni molto pubblicizzati che ho trovato anche nelle riviste di computers in edicola come: Rambo, Commando, Beach Head e tanti altri. Questi però, invece di avere il nome originale, vengono venduti con nomi diversi; il peggio è che quando li stai «affrontando» si bloccano di sana pianta e sono costretto a spegnere il computer.
Come mai accade tutto questo?
Ho pensato che, per cambiare il nome al gioco, queste riviste debbano avere programmi speciali che mostrino i listati dei giochi stessi; altrimenti come farebbero?
Si possono trovare in commercio questi «Programmi Speciali»?
Volevo inoltre congratularmi per la bella ed interessante rivista; vi suggerirei però di inserire qualche pagina dedicata alla vendita e lo scambio di giochi tra i lettori; che ne dite?
In attesa di una vostra gradita risposta vi porgo distinti saluti.

Pietro Di Simplicio
S. Egidio Alla V.ta, (TE)

I motivi possono essere diversi e variare da programma a programma, ma di sicuro uno è comune a tutti: non sono originali. Lo so, costano meno, sono più facili da trovare (quasi ovunque esiste un'edicola), ma hanno regolarmente qualche "bug" che deriva da sprotezioni frettolose, o da avventuristici tagli di "alleggerimento".
I programmi "speciali" di cui parli si chiamano assemblatori, sono in commercio, ma richiedono la conoscenza del linguaggio macchina, dei vari sistemi di programmazione e di un sacco di trucchetti.

Salve! Complimenti, complimenti, complimenti!!
ZZAP! è la rivista migliore che abbia mai visto! Prima compravo un sacco di riviste e, non sapevo su quale basarmi per la scelta del mio software.
Oggi, con ZZAP!, lo so, e potete star certi che non mi perderò nessun numero (ammesso che ne trovi ancora qualcuno in edicola!)!.
Perfette sono anche le varie interviste, le gare, le classifiche, gli angoli avventura, strategia, top secret, news e tutto quello che ho trascurato. Ottima l'idea di "acquisire il nome ed i diritti dell'omonima rivista inlese" (parola vostre), così si che saremo veramente aggiornati sulle nuove uscite! Fantastici, magnifici, bravissimi, e non mi stancherò mai di dirlo!
Una domanda: esiste una versione per Spectrum di Alter Ego?
E di Game Killer?
Non mi resta che farvi i miei migliori auguri, con la speranza che pubblicherete la mia lettera perché sono più che sicuro che non sono proprio l'unico a pensarla così!!

Criastiano Marcelli
Vasto (Ch)

Grazie, grazie, grazie!
Quasi mi dispiace deludere le tue aspettative dopo tanti complimenti, purtroppo nel caso di Alter Ego il gioco è compatibile con C 64 e 128, Apple II e Macintosh, Tandy 1000 e IBM PC ma non con lo Spectrum. Si tratta di un gioco in "progress" che richiama, ad ogni passo in avanti, le informazioni dal disco in modo non sequenziale, operazione del tutto impossibile usando una cassetta.
Game Killer. Svena risposta. Non esiste per ZX Spectrum.

Spett. le Redazione, rispondo al Vostro invito a scriverVi per farVi conoscere la mia opinione di lettore nei Vostri confronti.
Innanzitutto fà piacere vedere che nasca un'altra testata nel mondo dei computers; non che ce ne siano poche, ma vedere le cose anche sotto il Vostro aspetto aiuta a comprendere meglio il fenomeno e la portata dell'Home Computing.
L'impaginazione è ottima (in perfetto stile inglese: mi ricorda Sinclair User e Your Spectrum che acquistavo quando avevo lo Spectrum), ci sono molti colori e, già dal primo numero, avete indetto due concorsi.
A mio parere però la Vostra Rivista, per il mercato italiano, (così come è strutturata) è perfettamente inutile. Infatti, ma comunque spero non sia sempre così, è tutta incentrata sulla presentazione del software. Bisogna tenere conto che, mentre ciò è molto valido per il mercato inglese, qui in Italia dove esiste SOLTANTO il mercato di software pirata, la realtà è ben diversa. È superfluo quindi tradurre pedissequamente l'omonima ZZAP! in lingua originale. Cercherò di spiegarmi meglio. La pagella che con tanta cura avete approntato, ha alcuni parametri che (torno a ripetere), per la situazione vigente in Italia sono superflui:
– presentazione: e chi l'ha mai vista? Quando ci si reca in un negozio ad acquistare un programma, ci viene data la cassetta (ovviamente copiata), nessuna istruzione, poche garanzie di funzionamento della stessa (i più "onesti" la ritirano in caso di mancato funzionamento, ma fanno comunque sudare le fatidiche sette camicie), e via di corsa perchè il Negoziante non vuole confusione in negozio (dopo aver pagato le classiche 10.000 lire);
– Rapporto qualità–prezzo: superfluo per i motivi sopra detti;
– Giudizio globale: risulta quindi incompleto.
Questo vale per gli sprovveduti che si recano in negozio ad acquistare i loro programmi preferiti perche', come Voi ben saprete (e comunque basta leggere le inserzioni sul mercatino dei lettori su qualsiasi altra Rivista del settore), esistono anche gli "importatori paralleli". Costoro sono in genere persone che acquistano direttamente il software in Inghilterra e lo rivendono qua a prezzi stracciati organizzando "collette", "package", "raccolte", e via discorrendo. I prezzi, in questo mercato clandestino, sono addirittura irrisori: circa 2500 lire il programma per MSX, circa 700 per lo Spectrum e circa 500 per il Commodore.
Capirete bene, quindi, che non me ne frega niente se un gioco abbia una longevità più o meno lunga quando lo pago 500 lire. Io personalmente possiedo un Sony MSX 2 e vorrei raccontarvi quanto mi è accaduto: mi sono recato in negozio per acquistare un programma per realizzare schermate grafiche (T–PAINTER della Toshiba, che fà comunque pena perchè non consente di realizzare disegni a mano libera) e mi sono sentito dire che non me lo potevano vendere perchè avevano solo l'originale; sarei dovuto ripassare tra qualche giorno perchè me ne avrebbero fatta una copia... La situazione, per gli MSX 2 (ed MSX in generale) è comunque molto povera. Ad esempio, qui a Genova, non si riesce a trovare un word processor per tale macchina. Io ne possiedo due: Tasword II (che sugli MSX 2 non funziona) ed EDITY della Philips che è così povero da non possedere neppure la funzione di giustificazione dei margini (?!?!).
Non vale quindi la pena, a mio parere, impiegare così tante pagine per descrivere giochini che poi verranno acquistati ad un prezzo inferiore di un pacchetto di chewing gum.
Noto con piacere che non compaiono listati di giochini: bene. Casomai inserite qualche utility, se interessante. Molto buona la rubrica TOP SECRET: vorrei chiederVi di ampliarla il più possibile e di eliminare, per favore, i fumetti.
Dato che ne avete certamente la possibilita', perchè non continuate con l'intervistare le Software House d'oltre Manica? È molto interessante conoscere le idee ed i metodi di lavoro dei professionisti.
Spero di non essermi dilungato troppo, ma mi pare di aver espresso un parere che, sebbene assolutamente personale, contenga critiche costruttive. Desidererei inoltre che pubblicaste anche qualche prova di Hardware ed incentivaste gli articoli in merito all'MSX.
Non mi importa che pubblichiate questa mia, ma che (possibilmente) ne teniate un pochino conto.
Cordiali saluti.

Marco Sivori
Bolzaneto (Ge)

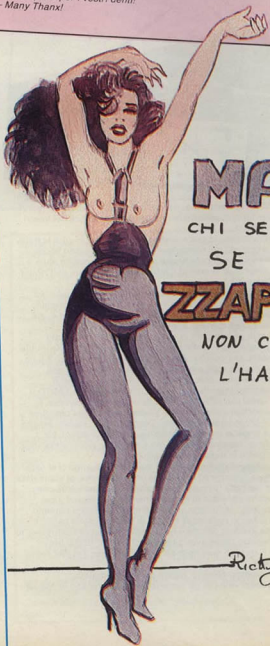
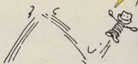
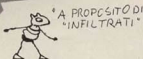
Non siamo visionari o legalitari ad oltranza e siamo a perfetta conoscenza della situazione del mercato nel nostro ridente Paese.
Recensiamo software regolarmente importato e lo valutiamo in base alle sue caratteristiche originali perché crediamo sia corretto, nei confronti dei lettori, dare un'informazione completa. Se poi decidono di comprare i giochi in un negozio regolare o da un importatore parallelo fantasma trovato tra le colonne di una rubrica di annunci, sono assolutamente fatti loro.
Una cosa che continuo a non capire è che senso abbia comprare centinaia di programmi, anche a prezzo stracciato se poi risultano assolutamente inutilizzabili.
Credo che i computeristi di casa nostra debbano cambiare mentalità cominciando a puntare sulla qualità piuttosto che sulla quantità.
Quante persone conoscete che, pur possedendo 2000 programmi, poi in realtà ne usano 10?

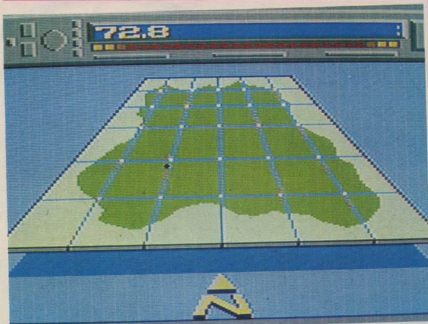
ZZAP!
Sei una rivista davvero FIGA, in confronto a te "Videogiochi" e le altre riviste fanno letteralmente Ca**re; basta con i complimenti e passiamo alle domande:
— cosa ci fa Maurizio Miccoli nella vostra redazione è forse un trafugatore di giochi?
— dato che la rivista si chiama ZZAP 64, in Inghilterra, che ca**o ci mettete i programmi dello Spectrum, C 16, Plus 4 ecc?
— mettete per favore la soluzione di Everyone's a Wally o di Neverending Story
— mandate in edicola più copie del giornale perché essendocene una sola ci meniamo per decidere chi la prende anzi meniamo chi ce la frega
— È vero che la vostra direttrice responsabile e la capo redattrice sono delle gran sticchione se ci mettete la foto, indirizzo e numero di telefono noi provvederemo a contattarle
— complimenti per la vostra cara (nel vero senso della parola) libidinosa, sballosa da leccarsi le orecchie.
P.S. scusate per le parole ma è una cosa istintiva anzi ci siamo trattenuti fin troppo.
A risentirci a presto, i vostri cari ammiratori T. MAX best and figo e P. L. the best in the game.

Nell'ordine:
— Maurizio Miccoli, come altri redattori dell'edizione italiana di ZZAP!, è un profugo fraternamente accolto tra le nostre pagine.
— Ci stiamo lavorando. Cosa ci date in cambio?
— Lo faremmo volentieri, ma vi siete dimenticati l'indirizzo e il timbro è illeggibile. Passate l'ordinazione all'edicolante.
— Non è pane per i vostri denti!
— Many Thanx!

Carissima Redazione,
Meravigliosa, fantastica l'idea di portare Zzap! anche in Italia: ne sentivo proprio la mancanza dopo averne letto qualche numero in inglese durante una altrettanto fantastica "holiday in England".
Ho notato con piacere la presenza di Rockford e quella di Thingie (è forse il protagonista di Things on a Spring?) che — detto fra noi — non potevano mancare...
Beh! Credete che continui a lodarvi così per tutta la lettera? Ora vengono alcune critiche fresche fresche (eh, eh!).
Per esempio: come fa un comune mortale che non si sia letto un numero di Zzap! 64 "origginale-inglese-ricaricabbile" a sapere che le sigle JR e GP sulle magliette dei recensori inglesi stanno per Julian Rignall e Gary Penn? E poi, chi è il fantomatico G.L.? Forse — anzi, certamente — i tizi d'oltre Manica non sono così importanti come quelli italiani ma... diamo a Cesare ciò che è di Cesare.
Inoltre — scusate se sono pignolo — in riferimento all'articolo su "Alter Ego" che cosa significa che "è uno dei più compulsivi e assuefacenti giochi"? Dubito che chi non conosce l'inglese abbia capito precisamente queste parole, coniate per giunta senza licenza poetica. E non è l'unica frase... Del resto riconosco che tradurre un'altra lingua è difficile e per questa volta "concedamus", visti anche i tempi brevi con cui siete andati in stampa e la contemporanea con l'edizione inglese.
A proposito, un'altra cosetta: anche se il prezzo dei giochi è "n.c." (non commercializzato — non calcolato?) perché non metterlo almeno in sterline? Altrimenti che senso ha dire che è un po' caro? Ma non preoccupatevi: il peso delle critiche è decisamente inferiore a quello degli aspetti positivi e Zzap! è davvero OK.
Forza, continuate così!!!

Stefano Boselli
Salsomaggiore Terme

"... di porta in porta ad accattar compulse". (V. Monti)
Forse hai ragione. C'è una violentissima diatriba in redazione sull'uso di questo termine e puoi immaginarti le reazioni seguite alla pubblica lettura della tua lettera. Un gioco compulsivo è comunque un gioco che vi obbliga a rimanere attaccati al video indipendentemente dalla vostra volontà.

INFILTRATOR

US Gold/Mindscape, L.19.900 disco, joystick e tastiera, per C64.

Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits, l'*Infiltrator*, è il tipo di uomo che piacerebbe a vostra madre. È quello che un uomo dovrebbe essere: alto, castano, bello, ben dotato e... pieno di talento. Quando non sta eseguendo operazioni vitali su gente famosa o battezzando cattedrali, scala le montagne più alte e aiuta le vecchiette ad attraversare la strada.

Nel suo tempo libero si diletta a salvare il mondo da megalomani squilibrati, quali il *Mad Leader*, che ha recentemente minacciato di distruggere l'intera razza umana. Gli uomini normali tremerebbero dalla paura e si metterebbero a piangere al solo pensiero di dover infiltrarsi in una base segreta e ben protetta per affrontare un intero esercito. Ma non il nostro Johnny, oh no, duri come lui non se ne fanno più e l'unica sua preoccupazione è di dover rimandare la cena col Presidente. Comunque, c'è sempre domani pomeriggio... La missione è divisa in tre parti e la prima parte (una "simulazione di volo") comincia proprio fuori della villa di campagna di Johnny, all'interno del suo Elicottero Whizband Entеprises Gizmo™ DHX-1. Questa meraviglia del mondo militare contiene molte cose utili, quali un cannone, missili a ricerca di calore, razzi segnalatori, un visualizzatore HUD (Heads UP Display), un vettore turbo, un computer, dei pattini di metallo ed anche dei sedili ribaltabili avvolgenti, rivestiti con vera imitazione di pelle d'orso.

Una volta in volo, bisogna predisporre il Cerca Direzione Automatico (ADF, Atuomatic Direction Finder) per dare le coordinate di navigazione. Richiamando la Mappa Tattica — tramite il computer di bordo — viene mostrata la posizione del nemico. Il percorso può quindi essere inserito nell'unità di comunicazione.

Occasionalmente il cielo è solcato da altri aeroplani, i quali sono o nemici o altri *infiltrator* in missione come Johnny. Ad ogni modo, non portano contrassegni, quindi

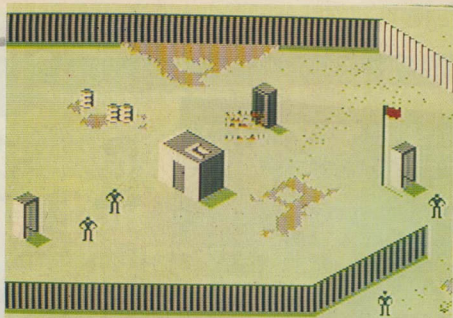
Che grande gioco! Infiltrator è veramente ben fatto ed è uno dei migliori giochi " 1541 dipendenti" che abbia mai visto. È tutto eccezionale e piuttosto entusiasmante: le sequenze di volo e di infiltrazione nella base nemica sono da soli dei giochi di prima. Il problema principale è che non riesco a vedere come la US Gold riuscirà a mettere Infiltrator su nastro senza compromettere pesantemente il gioco. Mi sembra di poter anticipare facilmente un gran gioco rovinato. Se avete un disk drive, compratelo, se non l'avete date un'occhiata alla versione su nastro quando sarà in vendita e accertatevi che sia proprio il genere di cosa che vorreste avere.

Questo è un bel gioco: un mucchio di ottima grafica, effetti sonori realistici, solida giocabilità e tanti piccoli tocchi da farlo distinguere dalla media. La parte dell'elicottero è molto infida e richiede molta perseveranza per stare in aria più di qualche minuto. Una volta che arrivate alla seconda parte vi aspetta dell'eccellente grafica, ma arrivarci non è facile. Abbiamo provato la versione su disco, quindi non so come sarà quella su cassetta: sarebbe consigliabile dargli un'occhiata prima di comprarlo. Comunque, se avete un disk drive, non ho dubbi nel raccomandarvelo.

bisognerà stabilire la loro identità prima di intraprendere qualunque azione. Dopo aver richiesto l'identificazione, il pilota misterioso dà il suo nome in codice, al quale si può rispondere in due modi — INFILTRATOR o OVERLORD — a seconda del nome in codice dato. Ad esempio, se il nome in codice di un aereoplano è SCUM e la risposta data è OVERLORD, allora a Johnny viene permesso di continuare poiché il nemico pensa che sia dalla sua parte. Se, invece, la risposta ad un nome in codice del nemico è INFILTRATOR, segue un conflitto a fuoco. Ed è qui che vengono utili gli HUD, il cannone, i missili a ricerca di calore, i razzi segnalatori ed il sangue freddo.

Commutando sul Visualizzatore HUD, appare sullo schermo un mirino per prendere la mira. Il cannone ed i missili sono, ovviamente, utilizzati per sparare agli aereoplani nemici ed i razzi segnalatori confondono qualunque missile a ricerca di calore o missile teleguidato in arrivo.

Quando il quadrante ADF comincia ad impazzire vuol dire che la base è direttamente sottostante. Ma prima che si possa tentare l'atterraggio, il Gizmo deve essere messo nel modo WHISPER (sussurro, ndr) cosicché i nemici non vengano messi in allarme. L'atteraggio riuscito (cioè, senza schiantarsi a terra o venir colpito) dà inizio alla seconda parte del gioco: l'infiltrazione dell'installazione a terra.

Dopo aver velocemente girato il disco e atteso un po', lo schermo cambia e mostra una prospettiva dall'alto del paesaggio circostante il nostro eroe e lo schermo cambia a seconda dei suoi spostamenti. Il suo scopo è di penetrare nella base nemica, entro un tempo limite, facendo finta di essere una guardia nemica.
Inizialmente, Johnny è armato soltanto di pochi oggetti: una macchina fotografica, cinque granate a gas, una bomboletta di gas spray, un rivelatore di mine (i boschi che circondano la base nemica abbondano solitamente di mine), alcuni esplosivi e dei documenti falsi. La macchina fotografica serve a fotografare documenti di vitale importanza all'interno della base e sono possibili solo cinque scatti. Le granade a gas e lo spray hanno la stessa funzione (mettono a dormire le guardie nemiche), benché le granate abbiano una portata maggiore.
Premendo la barra spaziatrice si accede a questo inventario e Johnny può così scegliere quale oggetto usare; per usarlo basterà poi premere il pulsante di fuoco.
Ogni volta che Johnny incontra una guardia deve mostrargli i suoi documenti. Se non lo fa, scatta l'allarme e succede il pandemonio, rendendo così la missione ancor più difficile. Per rendere le cose ancora più complicate, alcune guardie sono un po' più intelligenti della media e possono accorgersi del falso a un chilometro di distanza. Fortunatamente, il sistema d'allarme può essere disattivato temporaneamente trovando una speciale chiave elettronica ed inserendola nell'unità di controllo del sistema d'allarme.
Vi sono parecchi palazzi da esplorare all'interno della base nemica ed entrando in uno di questi si cambia nuovamente la visuale. In questo caso, uno spaccato di ciascuna stanza viene visualizzato sullo schermo mentre Johnny la attraversa e la mappa nella parte inferiore dello schermo ne segue gli spostamenti.
Nella maggior parte delle stanze vi sono vari mobili che devono essere controllati per ritrovare documenti vitali. La maggioranza di questi mobili contiene oggetti inutili, come bottiglie di vodka e cicche masticate (yeech!). Quando vengono trovati, questi oggetti non vengono aggiunti all'inventario di Johnny.
Le guardie controllano anche certe stanze ed a seconda della situazione bisogna o mostrargli i documenti o farle fuori rapidamente.
Una volta che sono stati fotografati tutti i documenti importanti, Johnny deve fuggire dalla base per ritornare al suo elicottero e tornarsene a casa: dove l'aspetta **un'altra** missione. Beh, nessuno ha detto che essere un super soldato, ingegnere, neurochirurgo, politicante, attore cinematografico, rock star, motociclista di classe mondiale, esploratore, esperto di karate **e** bravo ragazzo sia facile...

G.L

Benché Infiltrator *sia molto giocabile, ho l'impressione che l'autore, Chris Gray, sia sia annoiato del gioco verso la fine. Ad esempio, la grafica scade progressivamente (benché anche al peggio sia comunque buona) e lo stesso dicasi della giocabilità benché in questo caso lo scadimento sia inferiore. È un peccato poiché* Infiltrator *potrebbe essere un gioco incredibile, altro che buono. Devo ammettere che è divertentissimo da giocare, ma a volte ho provato un senso di delusione. Forse non mi sarei dovuto aspettare così tanto.*

Presentazione 98%
Istruzioni informative e umoristiche, apparenza superba e molti tocchi di classe.

Grafica 88%
Inizialmente eccellente, ma sfortunatamente si deteriora in qualità a ciascuna successiva missione

Sonoro 70%
Niente musica, ma buoni effetti sonori occasionali.

Appetibilità 94%
Instantaneamente impressioanante e giocabile.

Longevità 93%
I tre stadi sono difficili, esigenti e compulsivi.

Rapporto qualità/prezzo 88%
Un po' caro, ma tutto sommato ne vale la pena.

Giudizio globale 92%
Un approccio insolito ma di grande effetto al genere arcade-adventure.

KNIGHT GAMES

English Software, L. 19.900, Joystick per C64

Dopo l'invasione dei giochi tipicamente orientali ispirati alle arti marziali, questa volta è la volta di qualcosa di più occidentale come le sfide dell'epoca medioevale. Niente armi da fuoco e tantomeno pugni e calci nei combattimenti tra cavalieri bardati da ingombranti armature. Proprio a quei mitici personaggi tipicamente anglosassoni come potevano essere i cavalieri della tavola rotonda, la English Software ha voluto dedicare una serie di giochi raccolti su un'unica cassetta.

Sei combattimenti e due prove di lancio contenute su due facciate e caricabili sequenzialmente da un menù principale.

Tutti i duelli si svolgono in ambienti differenti in perfetto stile medioevale, quali un ponte elevatoio, l'interno o il tetto di un castello. Le diverse prove possono essere affrontate contro il computer oppure contro un vostro amico e sono: due combattimenti con la spada, uno con il bastone, due prove con l'arco e la balestra, un duello con l'ascia, uno con la palla e la catena ed infine uno con la picca.

Nelle sfide dirette il vostro obiettivo è colpire l'avversario riuscendo a conquistargli le rose e gli scudi.

All'inizio ognuno ha 10 scudi ed ad ogni scudo corrispondono 10 rose. L'incontro ha una durata che varia dai 4 agli 8 minuti, indicata dal consumo di una candela. Se riuscite a fare perdere all'avversario tutti gli scudi prima della fine della prova, vi aggiudicate un bonus di 5000 punti.

Come di consueto per questo genere di giochi i movimenti vengono comandati dal joystick. Avete la possibilità di quattro movimenti di difesa e quattro di attacco (tutti senza premere il pulsante di sparo). premendo il pulsante invece potete avanzare e retrocedere mentre per le due prove di lancio con l'arco e la balestra i comandi sono otto.

Nel primo caso dovete colpire con le frecce e da una discreta distanza, delle sagome di animali in movimento. Con la balestra invece i bersagli sono tre e ruotano alternativamente verso di voi.

Al termine di ogni sfida e prima del menù principale appare lo schermo con i migliori punteggi per ogni combattimento.

Nel caso giochiate contro il computer il C64 iscriverà il suo nome nella colonna del secondo giocatore.

Non ho trovato Knight Games molto interessante. I giochi dove l'importante è muovere velocemente il joystick senza alcun problema non mi hanno mai entusiasmato. Peccato perché l'idea di una sfida multipla in perfetto stile medioevale non era male. Forse sarebbe stato meglio una specie di olimpiade all'antica piuttosto che dover fare sempre lo stesso combattimento cambiando solo luogo e abbigliamento.

Presentazione 75%
Il caricamento è abbastanza veloce anche se conviene segnare i giri sul nastro per poter saltare con più facilità da una prova all'altra.

Grafica 70%
L'animazione dei guerrieri è ben realizzata così come i diversi scenari.

Sonoro 85%
Buoni gli effetti sonori delle varie stoccate. Inoltre, per quelli che senza la musica non riescono a concentrarsi, è possibile inserire 8 diversi brani musicali.

Appetibilità 70%
Molte volte è più importante picchiare duro senza pensare a difendersi. Continuando a colpire si ottiene un buon vantaggio che si riesce a conservare anche a scapito di un maggior punteggio di bonus.

Longevità 69%
Non fatevi ingannare dalla varietà dei combattimenti. Purtroppo cambiano le armi ma rimangono sempre uguali in tecnica e metodo.

Rapporto qualità/prezzo 49%

Giudizio globale 50%
Poco interessante, noioso e ripetitivo nei vari combattimenti.

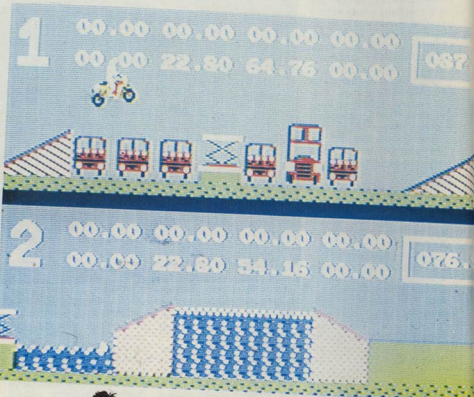
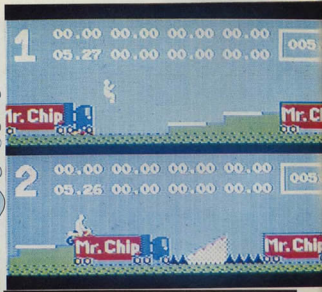
KIK START II

Mastertronic, solo disco, L. 19.900, uno o due joystick o tastiera per C128

Inforcando la vostra potente motocicletta da cross vi chiedete se questa volta riuscirete a completare il percorso senza cadere. Guardando davanti potete vedete una serie di salti e ostacoli che farebbero tremare le ginocchia anche al più incallito degli stuntman. Il botto del colpo di pistola vi fa trasalire ma mezzo secondo dopo state già dando gas, lanciandovi verso il primo salto.

KIK START II è una versione allargata del programma originale per il 64 che vanta 27 percorsi (tre in memoria e gli altri che si caricano dal disco otto alla volta), nonchè altri elementi extra, nuovi ostacoli e una tabella dei record per ogni percorso (che sfortunatamente non può essere salvata). Potete affrontare tre percorsi alla volta o tentare il «grand slam» affrontandoli tutti e otto. Se non avete visto il programma originale (se la risposta è no, andate subito a comprarlo) allora non potete proprio sapere di cosa stiamo parlando, quindi ecco un piccolo riassunto di ciò che succede.

Il programma è una simulazione di una corsa di moto cross per uno o due giocatori a schermo diviso, che permette a due giocatori di competere tra loro simultaneamente o a un giocatore di sfidare l'abilità di un corridore controllato dal computer. L'idea è semplice: correre nel più veloce tempo possibile una pericolosa corsa di cross. In questo gioco una manciata di secondi conta molto, quindi siate preparati a correre. I due schermi sono indipendenti tra loro: uno schermo rappresenta la moto di un giocatore e l'altro la moto dell'avversario.

L'intera corsa è vista bidimensionalmente di lato e ogni moto appare a sinistra

La versione originale di KIK START per il Commodore 64 è estremamente giocabile ed è uno dei miei giochi preferiti. La versione per il 128 è ancora meglio ed è diabolicamente attraente. Ci sono alcuni tocchi da maestro e, diversamente da Kik Start, i percorsi devono essere affrontati a velocità diverse e ciò rende il gioco ancor più difficile e compulsivo. Ottimo!!

MURI
Sopra di essi andate molto lentamente: accelerare porta a una sicura caduta.
CANCELLI
Ancora lentamente. Attraversateli a bassa velocità se volete rimanere a cavallo della moto.
STECCIONATE
Esattamente gli stessi principi, validi per i due precedenti ostacoli, vanno applicati anche qui.
CANALI
Ancora lo stesso!!! Minor fretta, minor velocità, ecc.
COPERTORNI
Potete schizzargli sopra ad alta velocità ma non rallentate altrimenti slitterete fuori
PANCHE
Andate in impennata fino alla fine e poi scendete con la ruota anteriore sollevata
TRAMPOLINI
Vi spediscono in aria, utili se state affrontando un lungo salto
TERRENO ACCIDENTATO
Andate piano e mantenete le ruote incollate al terreno altrimenti andrete a sbattere
FANGO
Vi rallenta ma per il resto è inoffensivo
CHIODI
Non prendete neanche in considerazione di toccarli: strapperanno a brandelli i vostri copertoni e il vostro centauro cadrà subito dopo
SCATOLE MISTERIOSE
Vi possono creare dei problemi ma per superarle velocemente basta che teniate il dito sul pulsante di salto
ACQUA
Molto semplice: non toccatela
FOSSATI
Impennata e salto: se fate così li supererete
RAMPRE DI TRONCHI
Mentre vi avvicinate tenete bassa la velocità, impennatevi in prossimità della rampa.
ALBERO DELLA CUCCAGNA
Di nuovo, diminuite la velocità altrimenti farete un volo
VEICOLI E CABINE TELEFONICHE
Alcuni di questi possono essere cavalcati, alcuni devono essere saltati. Dovete solo imparare cosa bisogna fare con che cosa.

Questo era un gioco molto bello e, diversamente da altri titoli, non è invecchiato molto. Anche se l'aspetto esteriore del gioco è un po' scarso in rapporto ad altri titoli recenti, la giocabilità c'è tutta. Nel suo complesso KIK START è molto divertente e non dovrebbe mancare nella softeca di un 128ttista.

La sola cosa deludente del KIK START originale era che non c'erano percorsi a sufficienza. Ora la Mastertronic ha prodotto una versione per 128 con 27 percorsi: eccellente!!! La grafica non è eccezionale e il sonoro non è eccessivamente emozionante ma il gioco attrae enormemente ed è molto stimolante. Per raggiungere dei tempi molto veloci bisogna darsi un gran daffare e, farlo, è molto divertente. Se avete un 128 non potete proprio permettervi di perderlo: con i soldi di questo mese non potreste comprare un gioco migliore.

dello schermo. Quando esplode il colpo di pistola, spingendo a destra il vostro vecchio joystick, fate partire la moto provocando lo scorrimento del panorama da destra a sinistra. La moto schizza sul paesaggio obbedendo alle rudimentali leggi della fisica (cioè quando va veloce e decolla da una rampa vola a mezz'aria, cade dai muri, ecc.). A seconda della direzione in cui muovete il joystick o di come premete il pulsante di fuoco, farete decelerare, impennare o saltare (o altellare, dipende dalla vostra abilità tecnica) la moto e tutti questi movimenti devono necessariamente essere usati se volete completare un percorso senza schiantarvi.
Se distruggete la moto il gioco non è finito: lo scenario scrolla lentamente (facendovi perdere del tempo) finché c'è una posizione abbastanza sicura per rimettere in piedi la moto.
Il paesaggio ha molti ostacoli, sia naturali che artificiali, da superare o saltando, o impennando la moto o usando altre tattiche (ne sono richieste molte, vedi box). I percorsi possono essere memorizzati, ma certamente non è facile ricordarseli tutti e ventisette.

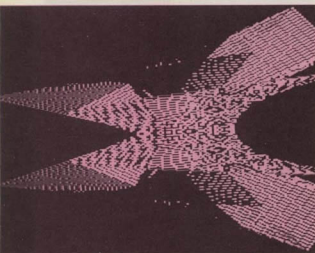
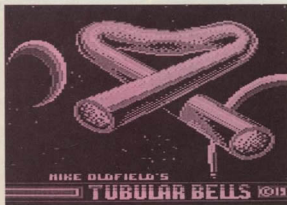
Presentazione 93%
Schermo dei titoli divertente, opzione a due giocatori,, musica nei titoli... veramente fatto bene.
Grafica 69%
Niente di notevole ma è adeguata.
Sonoro 46%
Il motive è Ikky, ma al massimo potete abbassarlo. Gli effetti sonori sono ragionevoli.
Appetibilità 96%
L'opzione a due giocatori lo rende molto competitivo e il gioco è immensamente divertente da giocare, anche da soli.
Longevità 96%
Ventisette percorsi da sfidare, sconfiggere e dominare.
Rapporto Qualità/Prezzo 99%
Il prezzo è ridicolo per un gioco su disco e, per di più, è dannatamente bello!
Giudizio Globale 96%
È il gioco che i possessori di un 128 hanno chiesto a gran voce.

TUBULAR BELLS

Nu Wave, L. 19.900 cassetta, solo tastiera, per C64

Questo programma non è proprio un gioco ma piuttosto una specie di spettacolo luminoso. Il programma, infatti, fa in modo che il buon vecchio processore SID esegua le varie canzoni dell'album di Mike Oldfiel, *Tubular Bells*, offrendo contemporaneamente una specie di visualizzazione luminosa o, come ci informa la fascetta della cassetta, "una combinazione di musica e disegni visuali cinetici interattivi".

Dopo aver caricato il programma, una pressione della barra spaziatrice lo fa partire e potete immediatamente sentire la prima canzone dell'album *Tubular Bells* mentre una serie di linee parallele sibilano ad alta velocità per lo schermo. Premendo la barra spaziatrice ripetutamente il programma esegue ciclicamente i vari pezzi dell'album. La barra luminosa saetta ad alta velocità, rimbalzando alle estremità dello schermo ed in genere schizzando qui e là. Non è possibile controllarla direttamente ma lo spettatore può modificare la simmetria delle linee, la lunghezza della coda della linea, i colori (fino a quattro colori alla volta), la distanza tra le linee oppure può lasciare che sia il computer, se è pigro, a controllare la linea luminosa. C'è un'altra opzione che consente di scegliere tra linea e modo "laser", cioè un puntino luminoso velocissimo che schizza sullo schermo lasciando dietro di sé una scia di puntini. Quando il computer ha il controllo dello spettacolo luminoso, cambia i colori, la simmetria casualmente, cosicché il disegno visualizzato sia sempre diverso.

Nuovamente, la simmetria, ecc. possono essere modificati per soddisfare i gusti dell'utente. Di base, vi sono quattro tipi di simmetria: nessuna del tutto (una singola serie di linee), immagine a specchio orizzontale e verticale e una combinazione di entrambi le immagini a specchio. Un uso intelligente della simmetria può dar luogo a dei disegni effettivamente interessanti.

Se Tubular Bells fosse più interattivo e avesse una musica migliore, allora lo definirei uno stupendo divertimento alternativo. Ma, sfortunatamente, non lo è, benché i vari effetti siano molto carini da vedere per uno o dieci minuti, dopo un po' diventano piuttosto tediosi, qualunque sia il vostro stato mentale. La terribile versione dell'album Tubular Bells *non è poi di gran aiuto. No, credo che* Psychedelia *di Mr. Minter sia la cosa migliore di un settore di divertimento binario molto limitato. Ciò detto, non posso biasimare la CRL per il solo fatto di provarci. Beh, potrei ma non lo farò.*

Questa specie di programmi "marginali" avrà i suoi sostenitori ma non riesco a vederlo come un prodotto per la maggior parte dei possessori di computer, semplicemente per il fatto che alla fin fine non è abbastanza coinvolgente. Per un po' è divertente, ma questo genere di cose sa troppo di televisione, il giocatore non è proprio partecipe nonostante la possibilità concessa dal programma di manipolare la grafica.

E' IMPAZZITO...

Presentazione 82%
Schermo del titolo informativo e ben impaginato.

Grafica 76%
Simpatici e sibilanti effetti che possono generare alcuni begli schemi disegnati.

Sonoro 69%
Versioni molto deludenti della musica di Mike Oldfield che potrebbe essere eseguita meglio.

Appetibilità 71%
Facile farsi prendere.

Longevità 23%
Ma dopo un po' diventa subito noioso.

Rapporto qualità/prezzo 29%
Troppo caro per quello che offre

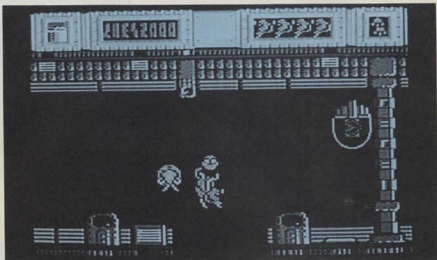
Giudizio globale 44%
Carino, ma noioso.

ICUPS

Odin/Firebird, L. 19.900 cassetta, joystick o tastiera, per C64

Gli ICUPUS sono dei tipi tremendamente in gamba che passano il loro tempo ad evitare che gli umani vengano fatti fuori da alieni malvagi e crudeli. Sanno il fatto loro e fanno bene il loro lavoro, di conseguenza non è facile diventare uno di loro. È molto difficile superare le prove per diventare comandanti ICUPS, ma voi, che siete stati arruolati obbligatoriamente per l'addestramento ICUPS, non fallirete, vero?

Dopo mesi di addestramento siete finalmente pronti per affrontare il percorso di guerra ICUPS: portatelo a termine e diventerete un comandante. Fallite e tornerete di nuovo a far la fila all'ufficio di collocamento. Il percorso d'addestramento è diviso in due parti; la prima mette alla prova la vostra abilità di pilota, mentre la seconda è una missione commando in un ambiente ostile nella quale dovete recuperare e mettere insieme quattro pezzi di un computer. Avete solo tre possibilità di completare la missione e se le sprecate tutte e tre, verrete istantaneamente espulsi dalla accademia militare ICUPS. All'inizio della missione, un razzo-rimorchiatore trasporta la vostra agile astronave a destinazione e poi schizza via, lasciandovi solo nel vuoto. A questo punto dovete risalire lo schermo che srotola verticalmente, evitando le varie astronavi suicida e lanciabombe. Per completare la prima parte della missione dovete superare tre stadi separati, ciascuno dei quali aumenta progressivamente di difficoltà, facendo affidamento sui missili a disposizione e sulla vostra abilità di pilota per arrivare al termine di ciascuno stadio.

Una volta completata la prima parte, venite automaticamente trasportati alla seconda parte del percorso, una specie di mini *Arc of Yesod* con propulsori a zaino. Qui dovete farvi strada attraverso un'enorme mappa multischermo e trovare i quattro pezzi del computer. Quando trovate un pezzo potete raccoglierlo, sparando prima al coperchio del contenitore e portandovi poi sopra di esso. Quando avete recuperato tutti e quattro i pezzi, localizzate la stanza del computer centrale e li metteteli insieme per portare a termine l'addestramento. Sembra facile, ma il complesso è infestato da orribili alieni che prosciugano la vostra energia al solo contatto. Se vi stanno addosso troppo a lungo perdete una vita. Fortunatamente potete spararli: basta premere il pulsante di fuoco per ridurli a pezzettini. He he he.

Grafica buona, peccato per il gioco. Le due parti del gioco alla fine si riducono ad un derivato di Bumping Buggies *e ad una versione povera di* Nodes of Yesod. *La musica dello schermo del titolo è OK, ma gli altri effetti sono rozzi. Dategli un'occhiata, ma non fatevi sedurre dall'ottima grafica.*

Non potevo credere alle mie orecchie quando ho sentito la musichetta dello schermo del titolo: è rubata direttamente da quella del detersivo Mighty Bogg, e peraltro è fatta male. Disgustoso. Comunque, a parte questa musichetta, ICUPS è un gioco piuttosto modesto. Il primo stadio mi è sembrato una specie di variante di Bumping Buggies *(sbadiglio); il secondo stadio è un* Nodes/Arc of Yesod *semplificato e stanca subito. mi sorprende che la Odin abbia firmato un titolo così scadente: almeno la grafica è al solito loro livello, cioè ottima, ma non c'è motivo di comprare il gioco.*

Presentazione 75%
Simpatico schermo di presentazione e un paio di opzioni.

Grafica 85%
Sprite e fondi ben fatti.

Sonoro 51%
Scadente imitazione di un buon pezzo di Bogg e effetti mediocri.

Appetibilità 65%
L'ottima grafica attrae...

Longevità 46%
...Ma l'orribile gioco ripugna.

Rapporto qualità/prezzo 42%
Due deca è un po' troppo per quello che offre.

Giudizio globale 49%
Il primo scadente prodotto della scuderia Odin.

SABOTEUR

Durell, L. n.c., cassetta, solo joystick, per C64

Essere un Sabotatore di prima certamente ha i suoi alti e bassi. Un momento state aprendovi la strada verso l'ambasciata iraniana, il momento dopo vi viene chiesto di recuperare un dischetto per computer che è custodito in una fortezza di massima sicurezza, abilmente cammuffata da magazzino. Ultimamente il lavoro è stato un po' fiacco, quindi pensate che sia meglio andare a recuperare il dischetto; non dev'essere così difficile recuperarlo e i soldi vi servirebbero: è il compleanno del piccolo Johnny tra poco e vuole quel joystick Action Man con presa speciale da Kung Fu.

Il piano della missione vi informa che il dischetto contiene i nomi dei leader dei ribelli ed è essenziale ritrovarlo. Venite anche informati che nella fortezza c'è una bomba che deve essere innescata e lasciata ticchettare prima che l'informazione del disco venga inviata ai vari terminali esterni! Il trucco è che la fortezza è sorvegliata da pattuglie armate e cani da guardia e anche da un sistema automatico di difesa che riprende attraverso un monitor la vostra posizione e vi spara proiettili di tutti i tipi.

La missione inizia con voi che, dal vostro silenzioso gommone, vi arrampicate sul molo che porta all'ingresso del magazzino. Vestito con tuta nera da commando, scarponi chiodati e la faccia mascherata dovete penetrare nella fortezza e raggiungere il vostro scopo.

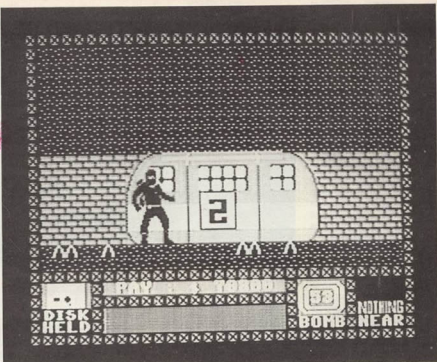
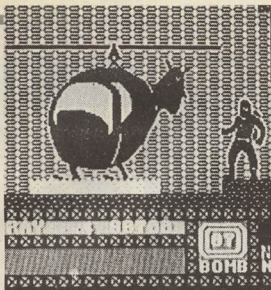
All'inizio non avete armi, quindi dovrete prendere tutte quelle che troverete sulla strada (però possono essere usate solo una volta). Non siete proprio un babbeo nel vostro lavoro: avete una laurea in combattimento corpo a corpo con una onorefecenza in «pugno e pedata omicida», che vi saranno utili per sbarazzarvi delle guardie quando non avete armi alla mano.

La fortezza occupa molti schermi che scorrono ogni volta che vi spostate da una stanza all'altra. Il Sabotatore si può muovere ovunque per lo schermo, finché pavimento e scale glielo consentono. Il complesso ad alta sicurezza è suddiviso in tre parti: il magazzino, le fogne e la sala del computer. Nel magazzino potete trovare un elicottero da usare come veicolo di fuga: non ci sono altre vie d'uscita. Le fogne e la stanza del computer sono collegate da un sistema di carrelli su rotaie. Un percorso obbligatorio dato che il disco e la bomba sono situati nella stanza del computer. Mentre vi fate largo nella fortezza, potete seguire i vostri progressi attraverso due schermi. Lo schermo principale vi mostra la stanza in cui vi trovate; la parte inferiore dello schermo, invece, mostra l'energia, gli oggetti in vostro possesso e il punteggio. Quando inizia il gioco la barra d'energia è piena fino all'orlo ma diminuisce quando venite: colpiti dagli avversari, morsicati dai cani o colpiti da un raggiolaser o da un proiettile. Se raggiunge lo zero, morirete, ma non preoccupatevi: siete un super tozzo e ciò significa che la vostra energia, se rimanete illesi per un po', si ricarica.

Si gioca per i soldi e non per i punti, però più guardie uccidete più soldi accumulerete nel vostro conto in Svizzera. Se volete giocare per i soldi, allora dovete puntare a scappare dalla fortezza con il dischetto e la bomba innescata: un lauto guadagno in denaro, aspetta il Sabotatore che riuscirà a farcela!

Ci sono nove livelli di difficoltà: quanto più vi avvicinate ai livelli superiori tanto più severamente la fortezza verrà controllata dalle guardie.

Saboteur *è bellissimo e riscatta il noioso* Critical Mass. *Si gioca bene ed è divertente, ma penso che si sarebbe potuto fare di più nella grafica e nel sonoro, specialmente gli effetti sonori.*

Ciononostante Saboteur è un bel gioco e, in effetti, è il migliore finora fatto dalla Durell.

Non è eccellente ma ciò non vuol dire che sia orrendo. Il gioco è abbastanza divertente e per cercare di portare a termine l'impresa ci vuole del tempo: una volta completatala però tende ad annoiare. La grafica è barcollante e il sonoro fa ridere. Sam sferraglia qua e là come se indossasse degli stivali di ferro e il motivetto dello schermo dei titoli è veramente orrendo. Se vi interessa dategli un'occhiata.

Come si suol dire questo è un brutto gioco. L'hanno messo su in un C64 senza che la Durell traesse nessun beneficio dalle maggiori possibilità che la macchina offre. Ma il gioco rimane uguale e, come per tutte le altre versioni, è veramente un gran gioco. Nonostante sia abbastanza semplice da risolvere, i livelli superiori dovrebbero farvi divertire per un bel po'. Credo che dopo un po' diventi noioso e dubito che il gioco valga il suo prezzo. Ma nel complesso vale veramente la pena dargli un'occhiata.

Presentazione 83%
Nove livelli di gioco, tabella dei migliori punteggi e buone istruzioni.

Grafica 65%
Grande, ma i personaggi non sono animati così splendidamente e il fondale è poco fantasioso.

Sonoro 37%
Musichetta dello schermo dei titoli veramente brutta e, durante il gioco, solo qualche suono.

Appetibilità 80%
E' molto divertente da giocare, all'inizio...

Longevità 70%
...ma piuttosto limitato, a lungo andare.

Rapporto Qualità/Prezzo 71%
Un prezzo oneroso per un gioco sotto la media.

Giudizio Globale 75%
È finora il miglior titolo per il 64 che la Durell abbia fatto, ma peccato che non abbia saputo sfruttare al massimo le capacità della macchina.

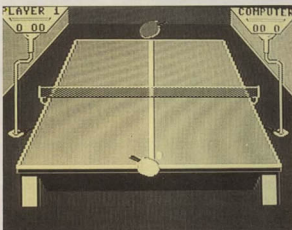
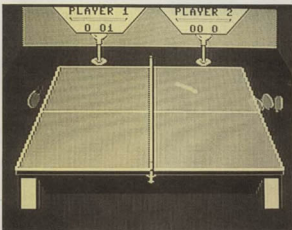
SUPERSTAR PING PONG

US Gold L. 19.900 cassetta, solo joystick per C64

Ecco la seconda simulazione della nobile arte del ping pong o "tennis tavolo", come amano chiamarlo i giocatori di ping pong. Il programma ha aspetto e giocabilità simili a quelli di ***Ping Pong*** della Imagine, ma contiene più opzioni.

Un giocatore può affrontare il computer oppure due giocatori possono sfidarsi tra di loro. Il gioco funziona secondo le regole dello sport vero e la prima persona che totalizza 21 punti vince la partita.

Il tavolo è visualizzato in 3D, con la rete che taglia in due lo schermo orizzontalmente o verticalmente (a seconda di come la volete). Colpire la palla è semplice: basta premere il pulsante di fuoco quando è nelle vicinanze della racchetta. Colpendo la palla in ritardo o in anticipo la si rispedisce verso l'avversario con angoli differenti.

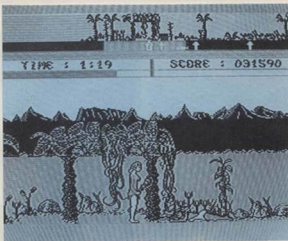
Dopo il caricamento vi verranno presentate una serie di schermi-opzione dove potrete modificare il numero di giocatori, la prospettiva di gioco, il controllo della racchetta (manuale o automatizzato) e la velocità di gioco. Se scegliete il controllo automatizzato della racchetta, il computer farà del suo meglio per individuare la pallina e portare la racchetta dietro di essa. Il controllo manuale vi dà completo controllo sulla racchetta e vi consente di fare tutto ciò che volete (entro, naturalmente, i limiti del programma).
Il secondo menù vi consente di allocare i punti-potenza ai vostri colpi migliori. Inizialmente, al giocatore vengono accreditati dodici punti, due per ciascuno dei sei tipi di colpo possibili (diritto, rovescio, schiacciata, ecc.), ma questi punti-potenza possono essere portati a 20 e ri-allocati. Il menù finale vi consente di scegliere se cambiare o no campo dopo che ciascun giocatore è stato al servizio. Può infine essere modificato anche il colore delle racchette e il numero di partite necessarie a vincere l'incontro.
Una volta che tutto è definito, il gioco può cominciare...

Ottimo! Pensavo che questo potesse essere una copia del gioco dell'Imagine, ma è molto meglio. Un mucchio di opzioni, un'ottima grafica e tante variazioni nella giocabilità ne fanno una piccola favolosa simulazione sportiva. Mi sono divertito a giocarlo e lo raccomando volentieri: dategli un'occhiata, specialmente se vi è piaciuto il primo gioco di ping pong.

Questo è certamente molto meglio del Ping Pong *ufficiale della Imagine, anche se il movimento della pallina non è così realistico. C'è una grande varietà di colpi e di utili opzioni, che la rendono più interessante e divertente da giocare. La musica è un po' povera, ma non da consigliarvi di trascurare questo gioco. Se vi è piaciuto* Ping Pong, *allora questo vi entusiasmerà.*

Presentazione 94%
Buone istruzioni, numerosissime opzioni e due modi di giocarlo.
Grafica 45%
Fluide sia le racchette che la pallina, mentre il tavolo è ben disegnato.
Sonoro 43%
Arietta dello schermo di presentazione semplice e non certo strabiliante; lo stesso dicasi per i motivetti che accompagnano il gioco.
Appetibilità 86%
Tremendamente facile da giocare. Tremendamente difficile da battere.
Longevità 83%
Un mucchio di opzioni conferiscono varietà al gioco e vi spingono a continuare a giocarlo.
Rapporto qualità/presso 80%
Il potenziale di una partita di ping pong è stato finalmente concretizzato.
Giudizio globale 85%
Un'ottima e compulsiva simulazione sportiva.

LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

US Gold, cassetta L. 19.900, per C.64, disco, solo joystick

Quando Lady Wilde e sua figlia salirono sulla scaletta del DC 10 della Dan Air diretto a Rio de Janeiro non sapevano quali avventure erano in riserbo per loro...
L'aereo volava felicemente sopra la giungla amazzonica e i passeggeri sorseggiavano i loro cocktail, quando il pilota annunciò con tutta calma che i motori si erano spenti ma tutto era sotto controllo. Ora, il DC 10 era una vecchia e cara persona e conosceva bene tutti i libri su Newton e la sua legge di gravità. «Hmmm» disse l'aereo nel suo linguaggio aeronautico, «No ho i motori: non posso più volare. Quindi è meglio che cada». E lo fece: con tutto lo stile e la baldanza a cui può fare appello un umile DC 10.
I passeggeri, per non essere da meno, si unirono alla festa comportandosi fedelmente secondo le leggi dei film alla "Airport": gridando, inveendo, farneticando e cose simili. Quando tutti i passeggeri realizzarono che stavano proprio precipitando a terra, l'aereo andò a sbattere al suolo uccidendo tutti i passeggeri tranne due: Lady Wilde e sua figlia, entrambe svenute per l'impatto.
Quando LW si svegliò si accorse che sua figlia era sparita, ma essendo perspicace e conoscendo come vanno le cose in Amazzonia, arrivò immediatamente alla conclusione che Penelope era stata rapita dalle leggendarie Amazzoni. Afferando una mazza lì vicino, andò quindi a cercare la sua cara figliola. Presto scoprì il sentiero che conduceva al villaggio amazzone e lo seguì. La strada era percorsa da un traffico costante di donne armate che pattugliavano sù e giù. Intenzionate ad attaccare l'eroina, fecero del loro meglio per costringerla alla sottomissione in modo che potesse essere condotta in schiavitù.

Il gioco, un "picchia all'impazzata" a scorrimento orizzontale, ricorda nel suo aspetto Tir Na Nog. Voi interpretate il ruolo della brava donna, che può muoversi a sinistra e a destra, saltare e chinarsi. Il paesaggio scrolla mano a mano che lei si muove. Per usare la mazza bisogna premere il pulsante di sparo e contemporaneamente muovere il joystick verso destra o verso una delle adiacenti diagonali. Usando queste opzioni lei può darci dentro con la mazza ad altezza testa, busto e stinco.
Nella parte superiore dello schermo c'è un visualizzatore del percorso che mostra la posizione di ogni Amazzone sulla strada e subito sotto ci sono due indicatori di energia a barra, uno per Lady Wilde e l'altro per un'avversaria. Durante il combattimento, quando una donna colpisce l'altra, la barra dell'energia si riduce fino a che la barra di una delle due combattenti raggiunge lo zero, e cosicché muore. Lady Wilde inizia con tre vite e ne guadagna una ogni 200.000 punti.
Le Amazzoni hanno diversi livelli di intelligenza man mano che vi inoltrate più profondamente nel gioco e negli schermi successivi potrete incontrare donne armate, oltre che con le mazze, anche con asce e spade. Se una donna armata di ascia o spada viene sconfitta, le sue armi possono venire raccolte e utilizzate per successivi incontri. Durante il suo viaggio l'eroina è intralciata da frecce volanti che sfrecciano lungo la strada al livello del terreno e ad altezza della testa. Vanno evitate perché se raggiungono il bersaglio la nostra eroina britannica perde un po' di energia.Le frecce inoltre danneggiano le Amazzoni, per cui evitate più frecce possibili e sperate che vadano a colpire la vostra nemica.
L'altro pericolo in questo gioco è costituito dal tempo. La strada che conduce al villaggio è divisa in dieci sezioni, ognuna delle quali inizia e finisce con una icona Voodoo. Quando Lady Wilde supera un'icona le vengono assegnati dieci minuti simulati per raggiungere quella successiva. Se riesce a raggiungere il suo scopo il tempo rimasto viene convertito in punti. Se non riesce perde una delle sue tre vite.

P.S.

La grafica è orrenda ma non fatevi scoraggiare da questo, sarà il gioco a scoraggiarvi: è molto peggio. Non dimenticate il sonoro perché è un'altra ragione valida per non comprarlo. Per di più le persone che l'hanno programmato sembra che vadano fieri del loro lavoro. La Silvertime ha appiccicato il proprio nome in ogni piccolo recesso e angolino e Dio sa perché dato che è così brutto. Dio solo sa se avrei mai fatto una cosa simile: l'ultima cosa che farei è metterci il mio nome. Deve esserci qualcosa che non va con Ed Ringler. Legend of The Amazon Women *è un'ottima ragione per risparmiare soldi.*

Presentazione 78%
Non c'è uno schermo dei titoli né opzioni di gioco, ma il gioco sullo schermo si presenta bene.

Grafica 67%
Il fondale scorre leggermente sobbalzante, ma gli sprite non sono male.

Sonoro 38%
Motivetto un po' noioso che mormora senza armonia durante tutto il gioco.

Appetibilità 58%
La pubblicità potrà aver destato la vostra curiosità...

Longevità 41%
...ma il gioco è noioso e ripetitivo.

Rapporto Qualità/Prezzo 43%
Troppo poco per quello che costa.

Giudizio Globale 49%
Poca sostanza, anche i fan più sfegatati del genere "picchia all'impazzata" si annoieranno.

"VOLETE ANCORA SEGUIRE LE GONNELLE ?!.."

TAU CETI

CRL L. 19.900 cassetta, joystick o tastiera, per C64, Spectrum.

Tau Ceti è ambientato nel futuro, non in un futuro qualunque, bensì in un futuro il cui destino fu stabilito nel 2047 con la scoperta della Propulsione Interstellare. Usando apposite prese per l'idrogeno, le astronavi possono raccogliere l'idrogeno alla deriva nelle maree solari e utilizzarlo come carburante, potendo così viaggiare nello spazio senza limiti di autonomia. Tre anni dopo la prima ondata di coloni lasciò la Terra diretta verso quattro stelle del tipo G, Alpha Centauri, Tau Ceti, la Stella di Van Maanen e Beta Hydri. La colonizzazione dello spazio era cominciata.

Il pianeta di Tau Ceti era il più inospitale dei quattro e per novant'anni i coloni lottarono contro le condizioni avverse, riuscendo alla fine a costruire trenta città e un solido commercio di minerali, tecnologia robotica e colture idroponiche. Stava andando tutto per il meglio quando accadde il disastro: una pestilenza nota col nome di Sindrome di Encke colpì il pianeta decimando la popolazione. I pochi superstiti abbandonarono il pianeta lasciandolo in mano ai sistemi di manutenzione robotizzati. I dottori e i batteriologi sulla Terra cominciarono immediatamente a studiare il virus mortale e dopo due anni scoprirono la cura, e vennero così riannodati i collegamenti con le altre colonie. La Lega dei Pianeti decise che Tau Ceti sarebbe dovuto essere ricolonizzato e qualche mese dopo un'astronave partì per il pianeta deserto. Appena arrivata, segnalò che un meteorite era caduto sul pianeta, lasciando apparentemente intatti i palazzi e le installazioni delle varie città. Dopodiché furono eseguite le procedure di atterraggio. Sulla Terra, il centro di controllo della missione seguì l'atterraggio, pur essendo il

Sono stato preso da questo gioco fin dal giorno in cui è apparsa la versione originale. Qualunque versione successiva ha migliorato gli alti standard stabiliti da quella precedente. John Twiddy ha ottenuto quello che sembrava impossibile rendendo la versione per Commodore la migliore tra tutte. Gli infrarossi, le esplosioni, l'animazione, le ombre risaltano agli occhi e contribuiscono a creare un gioco entusiasmante ed affascinante. Tau Ceti *è pieno di immaginazione e stile, mancante in molti giochi di questa fascia di prezzo. È il miglior gioco del suo genere dai tempi di* Mercenary. *Cosa aspettate? Non fatevelo sfuggire.*

collegamento disturbato da forti interferenze.

Era ormai troppo tardi per avvertire gli occupanti dell'astronave di colonizzazione, poiché qualunque cosa stava per succedere era già successa: per l'enorme distanza tra la Terra e Tau Ceti, qualunque trasmissione radiofonica impiegava ore a raggiungere il centro di controllo. Non poterono fare altro che guardare inermi, mentre la nuvola statica avviluppava l'astronave... non ricevettero ulteriori trasmissioni.

Una sonda telecomandata fu inviata sulla superficie del pianeta e risultò evidente che l'esplosione radioattiva emessa dall'impatto della meteora aveva danneggiato i sistemi robotizzati, i quali avevano distrutto tutto ciò

che consideravano ostile. Furono fatti dei piani e fu deciso che l'unico modo per riportare i sistemi robotizzati sotto controllo manuale era mandare sul pianeta uno *skimmer* (veicolo a volo radente, ndr) per fermare il gigantesco reattore a fusione nella capitale del pianeta, Centralis. Dopo sette anni di ricerche, discussioni e addestramenti una astronave solitaria varcava l'atmosfera del pianeta, con voi come pilota.

Il successo della vostra missione dipende interamente dalla vostra abilità nel controllare lo *skimmer*. Questo piccolo veicolo corazzato è stato realizzato ed equipaggiato appositamente per la vostra missione. Le apparecchiature offensive comprendono otto missili a ricerca termica, otto missili anti-missile, otto razzi per segnalazione e un singolo laser. Per ottenere informazioni durante la missione è stato montato a lato dello schermo principale un computer JCN standard. Il veicolo vola radente la superficie, benché la sua altezza possa essere variata leggermente. Per andare da una città all'altra bisogna volare sopra una rampa di lancio e premere il tasto J: verrete trasportati in un'altra città del pianeta.

Lo schermo è diviso in tre aree principali: lo schermo principale, il *display* digitale del computer e il visualizzatore di informazione (che è diviso in cinque sub aree). Lo schermo principale visualizza ciò che sta all'esterno dell'astronave e il *display* del computer è di tipo alfanume-

Questo gioco è veramente sorprendente. Pensavo potesse essere deludente ma il programmatore John Twiddy ha fatto un ottimo lavoro e questa versione per C64 è nettamente superiore a quella per Spectrum. L'effetto del sole che si muove nel cielo è superbo ma è un peccato che il processo non sia più rapido, perché se così fosse lo si apprezzerebbe molto di più. La grafica è sorprendentemente veloce e molto originale benché il sonoro sia molto deludente. I fan di Elite *lo apprezzeranno e penso che potrebbe mettere d'accordo sia i giocatori d'azione che gli strateghi. Andate a comprarlo.*

rico e consente anche di inserire del testo cosicché si può interagire con il computer. Lo schermo delle informazioni visualizza una mappa-radar della località insieme al tempo trascorso, la direzione, lo stato e la posizione attuale. Vi sono anche due indicatori di direzione, uno che punta verso il centro della città che state attualmente attraversando e l'altro che punta verso la più vicina rampa di lancio.

Il computer dispone di diverse funzioni le quali possono essere attivate soltanto quando lo *skimmer* è attaccato. Digitando MAP appare, sullo schermo principale, un'immagine del pieneta. Potete zoomare sulla superficie del pianeta e, usando le icone a freccia, scrollare la mappa per vedere dove si trovano le città (ve ne sono 32). Premendo il pulsante di fuoco apparirà la scritta "which city" (quale città, ndr) e digitandone il nome appariranno le informazioni sulla città prescelta. Se digitate PAD apparirà un block-notes sul quale potrete segnare i vostri appunti (questo è di grande utilità). Il gioco può inoltre essere salvato, potete caricarne uno vecchio, ridefinire i tasti, riparare l'astronave e riequipaggiarla con più carburante e munizioni.

Il gioco comincia con lo *skimmer* attaccato all'astronave della Gal-Corp. Digitando LAUNCH nel computer JCN, lo *sjimmer* verrà espulso dall'astronave d'atterraggio nella desolata e deserta città di Reema. Il pianeta Tau Ceti ha un sole che si sposta lentamente nel cielo, causando lo spostamento dell'ombra dei palazzi. Quando tramonta, comunque, precipitate nell'oscurità completa e sarà necessario attivare il sistema a infrarossi dello *skimmer*.

In alcune città vi sono robot-astronavi automatizzate, in altre massiccie fortificazioni con torri laser. Quando incontrate un oggetto ostile è meglio distruggerlo subito: se non lo fate e comincia a spararvi contro, gli scudi protettivi dello *skimmer* si indeboliscono e se non state attenti il veicolo potrebbe essere distrutto.

L'obiettivo del gioco consiste nel localizzare, volando attorno e attaccando ai vari palazzi con molo d'attacco, le quaranta barre del reattore, assemblarle in venti barre complete e quindi farle cadere nel reattore centrale di Centralis. Quando attraccate vi verrà detto automaticamente se vi sono delle barre, nel qual caso verranno automaticamente raccolte e caricate sul veicolo. L'assemblaggio può avvenire solo quando si è attraccati. Digitando RODS apparirà lo schermo delle Barre. Il processo di mettere insieme le barre avviene tramite un cursore che può essere spostato sopra un pezzo di barra, raccolto e collocato in una delle sei finestre. A questo punto potete dare una scorsa agli altri pezzi per cercare quello che combacia con l'altra metà. Premendo il pulsante di fuoco, lo collocherete al posto giusto e se combacia verrà assemblato automaticamente. A proposito, un pezzo può dover essere ruotato orizzontalmente o verticalmente prima che combaci con l'altra metà e vi sono delle icone sullo schermo che vi consentono di eseguire queste operazioni. Quando tutti i pezzi sono stati assemblati dovrete aprirvi la strada fino al ben protetto reattore di Centralis e attaccare. Digitando REACTOR vi troverete nella stanza del reattore e potrete così mettere al loro posto tutte le barre. Facile, eh? State dimenticando che il luogo è radioattivo e starci troppo a lungo significa una fine certa...

Tau Ceti *è un sacco bello; uno dei migliori giochi mai pubblicati (specialmente per il C64). Graficamente è impressionante e la tridimensionalità è superba: sufficientemente veloce e molto efficace, specialmente l'effetto infrarossi. Il suono è carente, ma quello che c'è è buono. Il gioco stesso richiede reazioni rapide, sangue freddo e molto ragionamento. Soprattutto, vi assorbe completamente. Perché non scoprirlo da voi? Correte a comprarne una copia.*

Presentazione 99%
Immacolata, attraente e impressionante in tutti i modi: storia a lato dello schermo, demo e stupenda info durante il gioco.

Grafica 95%
Grafica molto fantasiosa con forme 3D solide efficacissime e veloci.

Sonoro 68%
Effetti sonori corposi valorizzano il gioco.

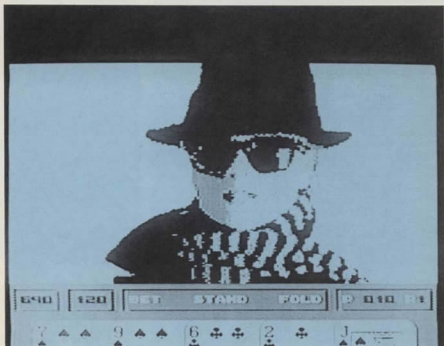
Appetibilità 93%
Abbastanza facile volare per il pianeta e farci la mano.

Longevità 94%
Ma raccogliere le barre e assemblarle è molto difficile.

Rapporto qualità/prezzo 90%
Prezzo medio per un gioco di prima qualità.

Giudizio globale 93%
Un programma brillante ben fatto che piacerà agli strateghi, agli avventurieri, ai giocatori d'azione e a tutti coloro che posseggono un computer.

SAMANTHA FOX STRIP POKER

Martech, cassetta, L. 19.900, joystick o tastiera per C64, Sp, MSX, AM

Cos'hanno in comune il cervello di Sam Fox e gli uomini del marketing della Martech? Ve lo lascio scoprire da soli... Il programma è mediocre, con la vecchia Sam che gioca come un giocatore di poker nano diciannovenne, ma quando perde, i vestiti cadono e la temperatura si alza. È molto stupido, veramente come fa qualcuno a eccitarsi davanti a una manciata di pixel, e peggio ancora davanti a una manciata di pixel così brutti?

Induce rigor mortis in molti libidinosi, denudandosi sui quotidiani e cantando testi suggestivi e ora sicuramente farà lo stesso effetto a tutti gli sciovinisti possessori di un Commodore. Sì, parliamo proprio di Samantha Fox e questo è il suo strip poker. Le regole sono sufficientemente note: battete Sam a poker e lei si spoglierà per voi. Slurp, gulp, wow. Se perdete,... beh, questo dipende da quanto siete depravati: se sedere di fronte al Commodore 64, con solo la biancheria intima indosso è il vostro sogno, allora va bene, se è questo che vi eccita. Iniziate con 100 sterline e dovete mettere il solito piatto di £ 5 ad ogni nuova mano. Ad ogni modo sta a voi decidere il valore della puntata. A ogni giocatore vengono date cinque carte: le vostre carte appaiono nella parte inferiore dello schermo, mentre Sam si tiene nascoste le sue. Potete cambiare carte solo una volta e il rialzo e la puntata massima sono di £ 25. Per il resto, applicate le regole standard del poker: il gioco più alto vince. Ogni volta che Sam perde una mano e raggiunge lo zero deve togliersi un indumento e cambiarne un altro per 100£. Cioè se gli rimane ancora qualcosa...

Non posso dire che mi abbia impressionato. Un pessimo gioco di poker e delle immagini digitali del genere arrapation anche peggiori: se i miei seni fossero così andrei all'istituto dei tumori prima che voi possiate dire "toglitiivestitipupa". Se volete delle mammelle per eccitare i vostri lombi, allora comprate Cronaca Vera per una settimana: molto più economico e immagini di miglior qualità. Se, per eccitare i vostri lombi, volete usare il vostro 64 allora andate a comprarlo. In ogni modo la realtà è più economica e decisamente più interessante.

Presentazione 60%
Istruzioni sufficienti e un adeguato utilizzo del joystick.

Grafica 49%
La definizione delle carte è buona, non si può dire altrettanto per Sammy.

Sonoro 25%
I motivi sono osceni: ben si adattano al gioco.

Appetibilità 35%
Dipende da quanto siete arrapati

Longevità 12%
Una volta che avete visto tutto ciò che c'è da vedere non volete vederlo una seconda volta.

Rapporto Qualità/Prezzo 12%
Allo stesso prezzo potete comprare circa 50 copie di The Sun (il quotidiano su cui appaiono le foto disciute di Samantha Fox, ndr)

Giudizio Globale 16%
Lasciate perdere

TEST

WIMBLEDON

Gremlin Graphics, L. 19.900, Tastiera/Joystick per Commodore C16-Plus 4.

Aihmè, non posso essere obiettivo nel mio giudizio perché non ho mai amato giocare utilizzando la tastiera ed il mio cavo di connessione C16-joystick non lo trovo più. Maledizione alla porta diversa. Comunque questo gioco è difficile da seguire e capire quando bisogna prendere la palla e quando lasciarla passare. Aver dato la visione dall'alto non ci sembra una grande idea e forse è stata realizzata solo per risparmiare memoria del computer.

Wimbledon, il fascino dei campi in erba e del mitico central court teatro di scontri tra i migliori tennisti del mondo, ultimo in ordine di tempo tra il tedesco Boris Beker e il cecoslovacco Ivan Lendl.
Proprio dal magico centro tennistico londinese prende il titolo il gioco del tennis realizzato dalla Gremlin Graphics per il Commodore C16 e Plus 4.
Il campo di gioco è ripreso dall'alto, in pratica come se foste un gabbiano in volo sopra un campo da tennis durante la partita. I giocatori hanno una sagoma appiattita mentre la palla si ingrandisce o rimpicciolisce a seconda dell'altezza della traiettoria.
È possibile giocare contro il computer oppure con un altro giocatore. Il computer può avere due livelli di abilità mentre è possibile anche determinare la velocità media della palla durante l'incontro.
Ogni partita può essere giocata al meglio di uno due o tre set.
Il giocatore numero uno può essere controllato dal joystick oppure dalla tastiera mentre il secondo solo dal joystick. Durante l'incontro la tecnica di gioco è molto semplice. Il servizio avviene automaticamente premendo il pulsante di sparo e non dà alcun problema. Il doppio fallo oppure il net non esiste. Il colpo di risposta è influenzato da due fattori: la forza e la posizione del giocatore.
La potenza è indicata dalla barra di POWER sotto il vostro punteggio che può essere incrementata tenendo premuto il pulsante. È anche importante muovere il giocatore verso la palla e colpirla al momento giusto. La varietà dei colpi infatti è selezionata automaticamente dal computer in base alla vostra posizione rispetto alla palla.
Inizia a battere sempre il player 1. Subito dopo il servizio date la potenza del vostro tiro e seguite la risposta del vostro avversario. Controllate la palla e fate attenzione a quando tocca l'erba (quando la palla è piccola) e quindi rispondete premendo il pulsante. Se il colpo è sbagliato, la palla rimbalza più volte lo schermo lampeggia e viene assegnato il punto. Al termine dell'incontro il computer comunicherà il vincitore dell'incontro e non aspettatevi che la Duchessa di Kent scenda sul campo a parlare con il raccattapalle ed i giocatori!

Presentazione 65%
Simpatica confezione, veloce caricamento e semplice menù per le opzioni.

Grafica 40%
La prospettiva dall'alto non entusiasma e vi obbliga a sforzare la vista per capire se la palla ha colpito oppure no il terreno di gioco.

Sonoro 20%
Boom... Clock... Clock... Boom e null'altro, neanche una piccola ovazione da parte dello scarso pubblico.

Appetibilità 49%
La prospettiva penalizza la spettacolarità

Longevità 45%
Spesso gli incontri sono noiosi anche se gli scambi possono essere prolungati.

Rapporto qualità/prezzo 39%
Troppo elevato.

Giudizio globale 65%
Di stima ed incoraggiamento per il primo tentativo di tennis per il C-16.

THE WAY OF THE TIGER

Gremlin Graphics, L. 19.900, Joystick, per C64/128, MSX, Spectrum 48/128

Quando ho visto per la prima volta in redazione **The Way of The Tiger**, ho pensato: "Ci risiamo. Ecco un nuovo gioco ispirato da quella faccia da boxer di Silvester Stallone". Quelle righe nere e gialle mi avevano ingannato ed i Survivor, il gruppo musicale preferito da Balboa come sottofondo per i suoi incontri, erano del tutto estranei. Meno male perché se Stallone riesce a fare cassetta rifacendo sempre lo stesso film, il gruppo rock non gli è da meno e così riesce a raggiungere il top delle classifiche proponendo sempre la stessa canzone.
Il Rocky IV, Rambo II e Cobra I nel momento anche se estraneo, apprezzerebbe sicuramente **Thw Way of The Tiger**, gioco che richiede una buona dimestichezza con la lotta e la capacità di autodifesa.
La storia è un classico, con voi, anima in pena, in cerca della forza per affrontare e sconfiggere i mali del mondo.
Teatro dell'avventura è il magico mondo di Orb e precisamente la mistica isola dei Sogni Tranquilli.
Nelle vicinanze del Tempio del Rock vivono dei monaci seguaci del Dio Kwon, vero maestro del combattimento senza armi. La loro missione è quella di diffondere ed insegnare questo tipo di lotta esattamente come se fossero degli insegnanti di qualche corso serale.
Non sappiamo bene se siete stati raccomandati dal vecchio Naijishi oppure avete sganciato una onerosa quota di partecipazione, sta di fatto che siete stati accettati a questo particolare stage che vi permette di raggiungere l'ambita qualifica di Ninja, vero protettore dei deboli e degli oppressi.
Naturalmente l'insegnamento migliore viene dalla pratica e così dovete affrontare tre differenti prove contro i più vari e strani personaggi.
La prima è la lotta disarmata e si svolge nelle terre deserte di Orb, la seconda con il bastone, ha luogo su un tronco d'albero sopra un angusto lago, mentre l'ultima e decisiva per essere un Ninja si affonta con la spada da samurai e si svolge all'interno del Tempio.
The Way of The Tiger è venduto con due cassette contenenti le tre prove. Caricato il programma principale potete scegliere se fare pratica in una delle tre discipline, oppure affrontare le tre prove caricandole ogni volta da una delle tre facciate della cassetta.
All'inizio della sfida avete diversi livelli di resistenza (Endurance) e di forza interiore (Inner Force) indicati da quattro cerchi circondati da punti.
Durante i combattimenti si perdono punti di forza ogni volta che si subisce un colpo. L'inner Force è quella che determina l'effetto dei colpi ed una volta consumata fallite la prova.
Ad ogni cerchio di resistenza consumato corrisponde un punto di forza interiore.
Kwon ha anche il potere di incrementare la vostra forza soprattutto dopo che riuscite a sconfiggere un nemico.
Quindi in **The Way of The Tiger** non c'è nessun punteggio da raggiungere ma solo l'obiettivo di completare lo stage.
Durante ogni prova potete trovare diversi avversari dalla fisionomia e dalla tecnica di combattimento differente. Come ogni prova che si rispetti, quella finale è sempre

Quando la maggior parte della gente si chiudeva in palestra a spaccare mattoni oppure a far finta di darsi pugni urlando, preferivo trovare un fetido playground magari con un cesto e una retina. Ora, anche se è il grande momento di questi giochi, raramente riesco ad apprezzarli. In questo caso le tre discipline sono abbastanza ripetitive e la scelta delle mosse limitata. Inoltre la mancanza di un punteggio reale è sicuramente demoralizzante. Se riuscite a sconfiggere il male col computer non è detto che ci riuscirete anche altrove. E poi ai vostri amici cosa dite: "Lo sai che sono diventato un Ninja?". Fateci sapere se vi invidierà di più di un 5 milioni a Kung-Fu-Master.

la piu difficile e così per poter essere ammessi a quella successiva dovete riuscire a superare l'esame di un mastodontico personaggio molto duro a... morire. I movimenti sono praticamente gli stessi per tutte e tre le Prove e vengono comandati dal joystick con il pulsante premuto e rilasciato per un totale di 14 mosse nella prima prova, 15 nella seconda e 16 nella terza.

I colpi vanno dai classici pugni o calci più o meno acrobatici in stile karatè a mosse più o meno spettacolari e di difesa quando si combatte con il bastone o la spada. In questo caso infatti è importante conoscere anche le tecniche di difesa per neutralizzare i colpi avversari.

Naturalmente la prova più difficile è quella finale dove gli avversari saranno particolarmente agguerriti.

Presentazione 75%
Finalmente le nuove confezioni hanno trovato il motivo di esistere. Il caricamento delle varie facciate è abbastanza veloce. Per le istruzioni, se non sapete l'inglese state tranquilli: un po' di francese, spagnolo e tedesco dovrebbero essere sufficienti a farvi capire qualcosa.

Grafica 80%
La parte migliore del gioco. Finalmente i combattenti non sono omini minuscoli e lo scenario è vario e ben definito. Anzi non fatevi distrarre troppo perché gli avversari non hanno pietà.

Sonoro 90%
Buoni gli effetti sonori. Non spaventatevi se sentite un Ugh. Anzi, significa che state andando forte.

Appetibilità 61%
Le poche mosse inserite potrebbero facilitarvi nel gioco. Peccato che non è facile beccare velocemente i movimenti di attacco e quelli di difesa. In pratica siete costretti a giocare sempre all'attacco.

Longevità 58%
Il misticismo di Naijishi e la simpatia dei diversi personaggi da combattere sono positivi. Dopo qualche incontro comunque troverete il gioco abbastanza ripetitivo nei movimenti e nella dinamica.

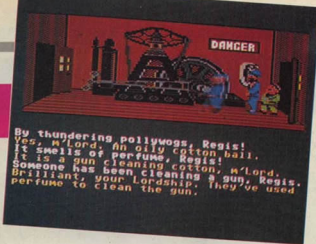
Rapporto qualità/prezzo 67%

Giudizio globale 70%
Il punteggio alto lo dobbiamo all'ottima grafica ed alla buona volontà di aver inserito tre giochi anche se simili.

MURDER ON THE MISSISSIPPI

Activision, L. 39.000 solo disco, joystick, per C64

Chi è la vittima? C'è stato un omicidio? CEERTO che c'è stato!
Mentre se la spassava in una crociera di piacere sulla Delta Princess, un battello fluviale di linea per New Orleans, Relaigh Pointdexter Cartwright III, un facoltoso uomo d'affari, viene colpito a bruciapelo nella sua cabina! Chi è stato? E perché?
Murder on the Mississippi segue le gesta del famoso super segugio inglese, Sir Charles Foxtrot e del suo servile accompagnatore Regis Phelps. Si tratta di dar loro una mano per scoprire chi ha assassinato Mr Cartwrigth prima dell'arrivo a destinazione della Delta Princess... in tre ore di tempo.
"Regis! Guarda un po'!
Si milord. C'è qualcuno che sta dormendo.
È vero Regis, sta dormendo sul pavimento, è una cosa veramente bizzarra.
Un attimo milord. Forse non sta dormendo.
Regis, stai ipotizzando una disgrazia?
Bé, c'è questa pozza di sangue...".
E così, con la scoperta di un corpo nella cabina numero quattro comincia il mistero. Il capitano della Delta Princess, Willard Overbright, identifica il cadavere come quello di Raleigh Pointdexter Cartwright III.
Ci sono otto sospettati, due uomini dell'equipaggio e sei passeggeri, da interrogare scrupolosamente. Ognuno di loro ha avuto l'opportunità, se non un movente per assassinare Cartwright. Si devono anche raccogliere prove sufficientemente evidenti perquisendo le loro cabine. Sempre che lo permettano...
La parte superiore dello schermo mostra lo scenario in cui agiscono Sir Charles e Regis. Quando il duo investigativo si muove sul ponte, lo scenario li segue. Sotto vengono visualizzate varie liste di comandi e i testi attinenti.
Sir Charles e Regis possono camminare su e giù per la nave, ispezionare le immediate vicinanze o parlare con gli altri personaggi. I comandi vengono selezionati muovendo il joystick e schiacciando il pulsante di fuoco.
Vi viene premurosamente fornito un taccuino su cui prender nota durante gli interrogatori dei sospetti, sia sul morto che su gli altri indiziati.
Quello che dice l'interrogato viene visualizzato in cima allo schermo e una icona a forma di mano è utilizzata per estrarre le parti più importanti delle loro dichiarazioni. Ad esempio, "Capitano Overbight, mi parli di sé", sollecita la risposta: "Pilotare una barca fluviale come questa non è una faccenda semplice, giovanotto. Io dormo nella timoneria, e spesso ci mangio. Ci vuole un gran lavoratore come me per pilotare una nave come questa".
Può essere annotata una sola linea valida di testo, perciò le parole vanno scelte con cura. Le note possono essere richiamate in ogni momento e confrontate coi sospetti per fugare eventuali "dubbi", sostanzialmente per portare a termine l'inchiesta.
Le prove indiziarie si possono studiare con maggior attenzione per trarne maggiori informazioni portandole nella cabina di Sir Charles e mettendole sul tavolo d'esame. In questo modo possono essere trovate connessioni tra alcune prove e rafforzare così le teorie sul colpevole.
Ci sono quattro possibili finali del gioco, ma Sir Charles può accusare un sospetto quando ha raccolto abbastanza note e prove sufficienti. Se si sbaglia, non c'è bisogno di dirlo, l'innocente ingiustamente accusato potrebbe prendersela a male e il vero omicida andarsene senza pagare il dazio...
Ma chi può aver ucciso Raleigh Pointdexter Cartwright? La raffinata Daisy Du Pree, che nega d'aver mai incontrato qualcuno dei sospetti? Oppure Henry Stoker,

Non mi piace molto, ma non voglio dire che si tratti di un brutto gioco. Anzi, è molto bello, ma non mi ispira. Troppo lento, richiede troppi sforzi alle vecchie cellule cerebrali, personalmente preferisco un'azione più veloce. Se vi piacciono i giochi tipo adventure, allora questo è decisamente da prendere in considerazione. Provatelo, se pensate di comprarlo o no poiché è una questione di gusti.

il figlio illegittimo di Raleigh Cartwright o l'addetto alla manutenzione della Delta Princess che approfitta in segreto delle delizie carnali offerte dalla flessuosa Twylla Smallworth? Forse la stessa Twylla? O il giudice circoscrizionale Roderick Ishmael Carter, meglio conosciuto in certi ambienti come Testa di Morto Carter? Perché no il capitano della nave, Willard Overbright?
E ancora, chi sospetterebbe del Reverendo Aloysius McMurdo Godwin, che cita continuamente la Bibbia? Nessuno degli altri sospettati ha fede in lui, questo è sicuro. Forse è stata l'amica "intima" Gladys Thrillington Des Plaines? O Lionel Humphries, che insiste a sparare agli uccelli dalla sua cabina la mattina presto?
Chi lo sa? Una cosa comunque è sicura: chiunque sia stato cerca di prendere Sir Charles prima che...

È difficile catalogare Murder on the Mississippi: è un arcade? Un adventure? Un arcade adventure? Che vi frega? È grande! Alla fin fine la penso così. È una gradevole miscela di avventura e strategia che richiede una certa abilità manuale e mi ha colpito come fosse una sorta di Cluedo potenziato (anche se in realtà non è affatto simile). Ho trovato assorbente e tranquillamente coinvolgente giocarci, anche se in verità non c'è molta azione. La musica non è eccezionale, ma contribuisce alla stupenda atmosfera che si genera durante il gioco. Se avete il disk drive e volete provare qualcosa di diverso, allora vi consiglio di dare un'occhiata a questa deliziosa variante all'adventure.

Presentazione 93%
Aspetti e sensazioni cinematografiche, il sistema di gestione dei testi è funzionale e di grande effetto. Buone anche le istruzioni.

Grafica 80%
Il movimento è ben congegnato, ma gli sprite e i fondali sono poco entusiasmanti.

Sonoro 88%
Musica d'atmosfera che funziona in armonia col gioco e risulta d'aiuto.

Appetibilità 85%
Se vi affascina l'idea di risolvere un giallo poliziesco, è il gioco per voi.

Longevità 86%
Quattro enigmi differenti per tenere il segugio dilettante sulla pista per molti capitoli.

Rapporto qualità/prezzo 84%
Un buon prezzo per un intrigante inchiesta su disco.

Giudizio Globale 89%
Un approccio romanzesco ad un romanzo poliziesco interattivo. Agatha Christie dovrebbe essere soddisfatta.

"Gioco Caldo"

GHOST 'N GOBLINS

Elite, L. 19.900 joystick, per Commodore 64/Spectrum 48

Lo zombi è in discesa. Michael Jackson ha provato a ballarci assieme, la fabbrica più famosa di motocicli italiani li ha utilizzati per la sua pubblicità degli scooter, ormai non spaventano più nemmeno quelli del film di Romero.
I veri zombi che al momento preoccupano e terrorizzano sono rimasti quelli di **Ghost'N Goblins**, l'arcade della Copcom "tradotto" per Commodore e Spectrum dalla Elite.
Nel bar è stato uno dei più gettonati: videogiocatori di tutto il mondo hanno organizzato una specie di torneo a distanza per il punteggio più alto. Altri si sono impegnati in estenuanti sessioni nel tentativo di smascherarne tutti i suoi segreti.
Come sempre di fronte ad una versione di arcade game ci si pone la domanda: «Proverò le stesse emozioni di quando introduco le 200 Lire?»
Per chi non conoscesse la trama di **Ghost'N Goblins** eccola brevemente.
Un rilassato cavaliere in pensione riposa la sua pancia ormai gonfia di birra davanti ad un camino quando è costretto ad indossare nuovamente la sua vecchia ed arrugginita armatura per liberare la sua amata rapita da un diabolico mostro.
Il percorso che vi porta al castello dove è stata rinchiusa la damigella è diviso in 4 fasi costellate da insidie come zombi emergenti (nel senso che spuntano dal terreno), piante carnivore, terribili diavoli volanti ed altre micidiali creature.
Il viaggio quindi è tutt'altro che tranquillo. Il cavaliere può muoversi avanti e indietro, saltare e inchinarsi e inoltre può uccidere i nemici. Dovete assolutamente evitare qualsiasi contatto con Zombie ed altri personaggi del genere. Al primo tocco perdete l'armatura e continuate la vostra corsa ... in mutande, al secondo contatto vi trasformate in scheletro e perdete una vita. Potete uccidere i nemici con l'arma indicata al centro dello schermo. All'inizio il cavaliere è armato con una lancia, altre armi come il coltello, la torcia, lo scudo o la scure possono essere raccolte nelle giare abbandonate dagli zombi uccisi. Le armi migliori sono la lancia, il coltello e lo scudo. La torcia e l'ascia hanno una gittata minore. La maggior parte delle volte le giare portate dagli zombi contengono vari oggetti che una volta raccolti aumentano il punteggio.
Ogni fase deve essere completata in un tempo limite pena l'immediata trasformazione in scheletro.
I vari ostacoli come zombi, piante carnivore, oggetti volanti possono essere eliminati con un solo colpo. Altri personaggi più grossi che si trovano solitamente al passaggio da una fase all'altra richiedono invece più colpi. Un consiglio che possiamo darvi è di tenere bene gli occhi aperti perché gli zombi appaiono dal sottosuolo improvvisamente senza smuovere neanche un po' di terra. Inoltre studiate bene le varie strategie e i percorsi. Molte volte basta un po' di pazienza per superare un ostacolo senza danni. Nella prima fase sfruttate il terrapieno e fa-

La versione da bar mi ha infastidito per un mese durante e dopo i pasti. Durante perché mentre consumavo il solito tramezzino di marmo cercavo di carpire ogni possibile trucco dagli altrettanto soliti ragazzini dal joystick facile, e dopo perché dilapidavo fortune in pezzi da duecento per tentare di entrare nello scoreboard.
Con la versione home, invece, le cose non sono andate meglio. Faccio proprio schifo!
Ma non devo farmi influenzare dalla mia inettitudine, per cui sono obbligato ad ammettere che Gost'n'Goblins è proprio ben fatto, la grafica e la colonna sonora sono di ottima qualità e tutto Il resto anche. L'unico neo riguarda il movimento del cavaliere senza macchia, senza paura e, ogni tanto, senza armatura che risulta un po' impreciso.
Una buona cosa per gli incapaci come me: l'Hiscore è di 5000 punti che si possono raccogliere anche senza mutande colpendo gli zombie con l'elastico delle suddette. Finalmente tra i migliori!!!

te attenzione ai proiettili sputati dalla pianta carnivora. Quando incontrate il primo diavolo volante è sufficiente aspettarlo vicino alla lapide senza avere la presunzione di affrontarlo in campo aperto.

Fate in modo di raccogliere lo scudo. Vi sarà molto utile nella seconda fase, quella delle scale, dove dovrete eliminare personaggi di una certa stazza. Una volta raccolto lo scudo le armi si ripresentano ciclicamente e quindi evitate di raccoglierle. Le lapidi e le scale molte volte possono essere la vostra salvezza e un momentaneo rifugio in attesa di riprendere fiato e ripartire all'attacco.

L'Elite prosegue nella sua politica ispirata agli arcade.
Come già detto è difficile riuscire a rendere con successo un gioco da bar. La grafica, la giocabilità, la strategia sempre molto complicata, sono le principali difficoltà che incontrano i programmatori. Ghost'N Goblins supera a pieni voti questa prova. Certo, i puristi del coin-op si troveranno sicuramente a disagio e magari perderanno le staffe non riuscendo ad applicare trucchi e strategia studiate sul grande schermo. Non spaventatevi se lo trovate inizialmente troppo impegnativo. Un po' di allenamento e pratica vi permettono di superare agevolmente le fasi iniziali. Quando conoscerete trucchi e strategia potrete dedicarvi al punteggio (La nostra rubrica attende le lettere con i vostri exploit).
Forse manca un po' di agilità rispetto alla versione arcade e la difficoltà è standard. Certo gli switch previsti nella scheda di quelli da bar, sul vostro piccolo computer non ci sono ancora. Potete sempre sperare in qualche cartuccia stile Game Killer oppure non perdere la POKE giusta in Top Secret.

Presentazione 92%
Lo schermo di presentazione è un po' troppo naif.

Grafica 95%
Ottima per la definizione dello sfondo ed animazione. Sarebbe stata perfetta se i personaggi fossero stati leggermente più grandi.

Sonoro 94%
Carina la musichetta di sottofondo e ben realizzati gli effetti sonori.

Appetibilità 96%
Terribile. Il classico gioco capace di tenervi alzati tutta la notte.

Longevità 99%
Siete riusciti a terminare la prima fase? State tranquilli il vostro joystick rimmarrà caldo ancora per molto prima di superare la seconda.

Rapporto qualità/prezzo 95%
E non dovete fare nessuna consumazione.

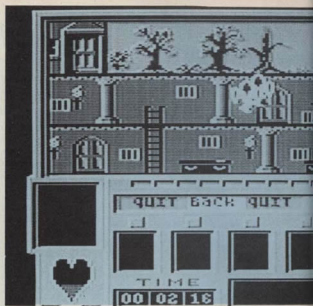
Giudizio globale 94%
Ha un unico difetto. Avere "un fratello maggiore" che impone paragoni scomodi e forse fuori luogo.

TIME TRAX

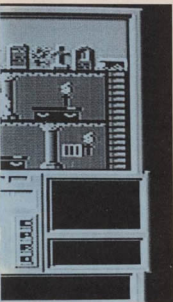
Mind Games/Argus press Software, cassetta, L. 19.900, solo joystick per C64

Quest'ultimo gioco della Mind Games è un miscuglio di fantascienza e fantasy. Siete uno dei pochi sopravvissuti all'olocausto. Il vostro rifugio è intatto ma sembra che il resto di Londra sia scomparso. Così come il vostro collega Dr Uriah Winterbottom. Pensavate che il vecchio guaritore fosse in qualche modo impazzito, sempre a farneticare su come avrebbe evitato questo disastro se solo avesse avuto un po' più di tempo. Ora lui non c'è più ma rimangono queste annotazioni.
Queste note e queste carte si riferiscono al Diavolo - Otto Menti, Runici - hmmm! Non avendo molto da fare, queste note forniscono un diversivo interessante. Sostengono che nel passato della Terra ci fù una lunga battaglia dimenticata, vinta dalle forze del male. Da allora, ogni volta che il genere umano era sul punto di muoversi verso cose più importanti (beh, questo è quello che dice il manuale) è stato ostacolato da enormi catastrofi provocate dalle forze del male. Questo perché le Otto Menti dovevano aprire i portali del tempo per cercare nell'eternità i loro tesori. Facendo ciò hanno lasciato dei punti di ingresso aperti ai cattivi. Il vostro compito è quello di ripristinare l'equilibrio che le interferenze hanno distrutto e essere sicuri che questa volta il genere umano possa affrontare tutti i cambiamenti necessari senza che i cattivi interferiscano.
Bisogna viaggiare attraverso le varie età dell'uomo, cercando di placare le Otto Menti ridandogli i loro possedimenti ora dispersi e trovare una combinazione di mattonelle che permettano di formare la parola giusta che farà chiudere i portali del tempo lasciando fuori per sempre le forze del male.
Lo schermo presenta due aree principali. La metà superiore è la finestra dell'azione nella quale potete controllare, attraverso il joystick, il vostro personaggio e condurlo, attraverso stanze e portali, nella sua ricerca.
La metà inferiore è il quadro comandi. Alla sinistra di questa sezione c'è l'indicatore per gli oggetti scoperti con l'opzione «look» o, durante un incontro, con l'immagine di una delle Otto Menti. Sotto, c'è un bel cuore rosso che rappresenta l'energia: man mano che utilizzate l'energia durante il gioco il sangue defluisce dal cuore: quando diventa nero morite.
Attraverso il joystick potete evidenziare le opzioni fino a che selezionate quella desiderata. Sotto ci sono quattro riquadri ognuno con il suo status luminoso.
Quando avete con voi un oggetto, apparirà in uno di questi riquadri.
Sotto questi riquadri, ci sono due finestre. A sinistra c'è un orologio in tempo reale che viene usato per determinare quando si aprono certi portali a tempo. A destra c'è il riquadro delle mattonelle. Il riquadro contiene fino a dieci mattonelle, anche se nel gioco ce ne sono quindici. Subito alla destra dei riquadri principali ci sono i pulsanti funzione che comprendono:

un pulsante di pausa per sospendere il gioco, un pulsante di ripristino per riportare il controllo dalle opzioni al personaggio sullo schermo e un pulsante di cancellazione che vi impedisce di fare cose di cui potreste immediatamente pentirvi.

Per finire, sulla destra dello schermo, ci sono i riquadri del collaudo delle mattonelle e degli occhi. Quando ci sono quattro mattonelle nel riquadro queste possono essere trasportate nell'area del testo. Gli occhi che ci sono nel riquadro reagiscono alla loro presenza in una specie di mini Mistermind. Un occhio chiuso significa che la mattonella non appartiene al gruppo; un occhio semiaperto indica una mattonella giusta al posto sbagliato e un occhio aperto indica una mattonella giusta al posto giusto. Quando ottenete una corretta combinazione di quattro mattonelle, il gioco finisce. In ogni modo non potete vincere se tutte le Menti non sono tornate in possesso dei loro beni.

Alle volte le mattonelle possono essere usate in coppia per creare incantesimi. Il giocatore va avanti a tentoni fino a che non trova un rotolo di pergamena che gli rivela quali mattonelle combinare per creare un incantesimo. Però la pergamena non rivela l'effetto che avrà l'incantesimo e in ogni caso bisogna procurarsi le mattonelle necessarie.
Un altro problema si nasconde dietro l'uso delle armi. Ci sono tre armi, ognuna con differenti munizioni. La pistola ha bisogno di proiettili, la balestra ha bisogno di dardi e la bacchetta magica ha bisogno di gemme. Le cose sono complicate dal fatto che le diverse armi funzionano in diverse zone temporali e per di più senza armi è impossibile rimanere in vita, per un tempo ragionevole. Uno dei sistemi per evitare i cattivi è quello di uscire da uno schermo e tornare indietro ma questo lascia poco tempo per cercare o commerciare

S.M

*TIME TRAX è un gioco difficile da giocare. La grafica è molto dettagliata e variegata. La trama è interessante e l'azione intrigante.
Sfortunatamente fino a ché non entrate veramente nel gioco è poco giocabile, e nonostante delle utili appendici, il manuale non rende più facile questa impresa. Il tema del motivetto è ragionevole ma dopo un po' stufa. Queste sono però le uniche mie critiche a questo gioco ben congegnato. Non è esattamente il tipo di gioco che piace agli amanti dei giochi frenetici ma se perseverate è difficile e piacevole.*

Le istruzioni sono molto utili e ci vuole del tempo per afferrare il concetto di gioco, che vi fa venire a noia la musica e rispettare il gioco. Ho giocato degli arcade adventure più interessanti ma TIME TRAX mi è piaciuto lo stesso.

con una delle Menti che eventualmente incontrate.
Gli schermi consistono in quattro livelli ognuno cosparso di interessanti oggetti da esaminare e ostacoli che possono o no essere superati. Gli scrigni, per esempio, possono essere aperti solo con la chiave giusta. Uno scrigno aperto può contenere degli oggetti utili o può essere utilizzato per tenere degli oggetti che verranno utilizzati più avanti. Uno degli oggetti che potreste trovare negli scrigni è una bottiglia. In realtà ce ne sono diverse e contengono una pozione che ridà al giocatore metà della sua forza iniziale.

Presentazione
Schermo di caricamento orrendo e manuale pessimo, ma la presentazione sullo schermo è ben fatta.

Grafica 81%
Non vi fa saltare sulla sedia ma è molto colorata, variegata e i vari elementi sono ben combinati.

Sonoro 69%
Motivetto sotto la media che alla lunga non regge come il resto del gioco.

Appetibilità 67%
Grazie al manuale non è molto facile entrare nel gioco. Però la curiosità salva la giornata.

Longevità 81%
Azione di gioco molto complessa e piena di sfide.

Rapporto Qualità/Prezzo 75%
E' un buon affare.

Giudizio Globale 80%
Uno dei migliori giochi di avventura dinamica che sia uscito recentemente. La pazienza è la virtù dei forti.

Cari recordmen di ZZAP! ecco il saluto che la redazione inglese della rivista manda a tutti voi — e anche a noi, modestamente, per questo divertente ma spesso difficile (non avete idea di come scrivano gli inglesi) lavoro di traduzione. Che questo saluto vi sia di sprone per aumentare i vostri punteggi!
Come vedete iniziano ad arrivare i primi record italiani ma sono ancora bassi e soprattutto sono pochi! Una nuova entrata: GHOST'N GOBLINS che si piazza con un mediocre 46.500. Due record battuti: Z del "Gallo" che con i suoi 574.200 punti si piazza, con buon vantaggio, al primo posto delle classifiche internazionali e RAMBO che ha ben superato la redazione.

BIGGLES (Mirrorsoft)
24.950 Stephen Conlon, Southapton 14.800 Alan Belton, Colchester, Essex

COMMANDO (Elite)
23.987.600 Mark Slade, Liverpool 15
21.100.000 Chris Burns, Oldham, Lancs
19.307.200 Philip Chambers, Studley, Warks

CAULDRON II (Palace)
36.750. Julian Quinnell, Worthing, Sussex

GREEN BERET (Ocean)
77.600 Gary Foyle, Sidcup, Kent
75.550 Gary Penn, ZZAP! Towers
71.050 Julian Rignall, ZZAP! Towers

INTERNATIONAL KARATE (System 3)
120.200 John Clair, Tyne and Wear
105.000 Darren Bramhall, Marlton, N Yorks
87.300 Justin Lambert, Barnet, Herts

KUNG FU MASTER (US Gold)
4.907,499 Chris Burns, Oldham, Lancs
4.322.986 Mark Slade, Liverpool 15
1.220.953 Phil Chambers, Studley, Warks
1.172.321 Andrew Maddison, Coventry

LEGEND OF THE AMAZON WOMEN (Us Gold)
760.100 Julian Rignall, ZZAP! Towers
365.265 Neil Smith, Yardley, Birmingham
374.380 Alan Belton, Colchester, Essex

MERCENARY (Novagen)
1.909.000cr Andrew Gittins, Penyffordd, Clwyd

PARADROID (Hewson Consultants)
245.840 Nathan Tuck, Norwich
156.882 James Oram, Gwaenysgor, Clwyd
41.605 D Sthankiya, Havant, Hants

PING PONG (Imagine)
49.000 Neil Smith, Yardley, Birmingham

32.520 Andrew Snowdon, Newtonbreda, Belfast

31.670 Tony Fleming, Rochdale, Lancashire
27.750 Mark McConkey, Chatham, Kent
27.740 Mark Duncan, Ediburgh
24.980 Andy Badger, Plymouth, Devon

ROBIN OF THE WOOD (Odin)
92 Overall Andrew Gittins, Penyffordd, Clwyd
92 Jason Jennings, Solihull, Birmingham

ROCK "N" WRESTLE (Melbourne House)
1.753.300 William Church, Commonmoor, Liskeard
309.000 Andrew Snowdon, Newtonbreda, Belfast

RAMBO (Ocean)
4.346.400 Graeme Carlyle, Grangemouth, Scotland
2.192.400 Stuart Galloway, Yardley Wood, Birmingham
2.126.500 Nik Yarker, Blaby, Leicester
1.125.100 Julian Potts, Wolverhampton 672.400 Bryan Robinson, London E11

SLAMBALL (Americana)
2.318.200 Marc Utting, Canford, Cardiff
1.250.190 Paul Hutton, Worcester
1.039.120 Craig Burston, Leek, Staffs
1.021.540 J Robinson/D Holloway, Surbiton, Surrey
998.810 Lee Neary, Westlothian, Scotland
972.350 Ronnie Riley, Dudley, Newcastle

URIDIUM (Hewson Consultants)
1.136.415 Philip Richardson, Tyne and Wear

1.003.515 JW Saward, Bromley, Kent
939.375 Graeme Carlyle, Grangemouth, Scotland
893.718 Harry Rogerson, Manchester
816.600 Steve Peverall, London W3
715.400 Michael Iyidoe, 8800 Viborg, Denmark
656.555 Ron White, Harlow, Essex
612.735 Paul Boyns, Chatham, Kent
611.595 D Sthankiya, Havant, Hants

V (Ocean)
18.800 Graeme Carlyle Grangemouth, Scotland
16.800 Brian Fraser, Dunfermline, Fife

YIE AR KUNG FU (Imagine)
57.145.000 Chris Burns, Oldham, Lancs
52.155.800 Mark Bosselli, Kenton, Middx
28.421.700 Mark Slade, Wavetree, Liverpool 15
5.751.000 Nik Yarker, Blaby, Leicester

Z (Rino)
574.200 Stefano Bianchini, Modena
277.900 Alex Lindope, London E 16
167.500 Nick Sowett Sodihull, W Mids
143.800 Sham Russel Shildon, Co Durham

ZZAP! VIDEOMATCH

Questo mese la redazione vi sfida a URIDIUM, GREEN BERET e ELEKTRAGLIDE. Questa volta, per non fare sfigurare voi, non ci siamo impegnati

RAMBO
Alessandro Maccolini, Faenza (RA) C 64: 983.500

ELEKTRGLIDE
Le gare di nuoto sui video non sono il mio forte: 200.000 punti tondi tondi

URIDIUM
BMV: ho usato il trucco ma è stata una bella faticaccia... 525.000

GREEN BERET
L'onnipresente MM si è poco impegnato: 32.700 punti!

KNIGHT GAMES
AR: ho picchiato duro e ho tenuto una media di 20.000

GHOST'N GOBLINS
Marco Riva, Triuggio (MI) per C 64 46.500

COMMANDO
AR: i miei 103.700 punti sono ancora imbattuti: vai!!!
BMV: e io che speravo che qualcuno lo battesse!!

Per inviare i vostri punteggi utilizzate il tagliando in questa pagina, compilatelo in tutte le sue voci e allegate una foto dello schermo di gioco comprovante il punteggio e...

speditelo a: Zzap! VideoMatch, Studio VIT, Via Ariberto 20, 20123 Milano

ZZAP! VIDEOMATCH

nome.. *cognome*..
via..

gioco.......... **marca**..................... *città*..
compatibilità.. **livello diff** ....
punteggio................................ **tempo impiegato**..................................
nota ....

....
Firma

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

Indirizzi Rivenditori SOFT CENTER

ABRUZZI:

CHIP, via Milano 77/6 - Pescara
COMPUTER CENTER, via B. Croce 147 - Galleria Scalo, Chieti Scalo
LP COMPUTERS, via Monte Maiella 57 - Lanciano (CH)

BASILICATA:

FIRE FLY, vicolo Asselta 10 - Potenza

CAMPANIA

COMPUTER FACTORY, via G. Marino 11/13 - Napoli
COMPUTER FACTORY, via L. Giordano 40 - Napoli
COMPUTER FACTORY, c.so Italia 182/184 - Piano di Sorrento (NA)
E.CO INFORMATICA, via Pepicelli 45 - Benevento
ELETTRONIC CISA, via G. Vacca 35/37 - Salerno
FLIP FLOP srl, via Appia 68 - Atripalda (AV)
FOTOMATERIALE LA MARCA, via Mezzocannone 64 - Napoli
FOTO OTTICA FIERRO, viale Mellusi 23 - Benevento
MAGIC STATION, via C. Colombo 62 - Avellino
ODORINO FRANCO, piazza Lala 21 - Napoli
OPC srl, via G.M. Bosco 24 - Caserta
PESCE MARIO, via G. Marconi 5 - Torre del Greco (NA)
RADIOTECNICA LA PERUTA, via San Giovanni 6 - Caserta
3M BATTIPAGLIA ANTONIO, c.so Garibaldi 169 - Salerno

CALABRIA:

COGLIANDRO ANNA, p.zza Castello - Reggio Calabria

EMILIA ROMAGNA:

ARCHIMEDE SISTEMI, via Emilia 124 - S. Lazzaro di Savena (BO)
BIT SHOW, via Borgo Parente 14/E - Parma
BRICOL, via Classicana 408 - Ravenna
CENTRO COMPUTER, via Garibaldi 125/A - Fiorenzuola (PC)
CENTRO RINASCITA I GIOCHI DEI GRANDI, p.za Matteotti 20 - Modena
COMPUTER LINE, via S. Rocco 10/C - Reggio Emilia
DENISCO LUIGI, via Roma 281 - Soliera (MO)
DIMENSIONE COMPUTER, via De Amicis 16/A - Portomaggiore (FE)
EASY COMPUTER, via Lagomaggio 50 - Rimini (FO)
EMPORIO GIORGIO BRIGLIADORI, via Gambalunga 52 - Rimini (FO)
GIO-PLASTIK, via S. Romano 90 - Ferrara
HI-FI MUSIC CENTER, via Dante 1 - Parma
MASETTI PAOLO & C., via Gonzaga 11 - Guastalla (RE)
PLURAL, p.zza Stazione 1 - Ferrara
PONGOLINI, via Cavour 32 - Fidenza (PR)
RCM, c.so V. Emanuele 96 - Piacenza
SOFT E COMPUTER, via C. Maier 85 - Ferrara
ZANICHELLI GEMMINO, via A. Saffi/via E. Casa - Parma
ZETA INFORMATICA, via Sofia 9 - Parma

LAZIO:

COMPUTEL, via E. Rolli 33 - Roma
DI SALVO, via Sforza Pallavicini 12 - Roma
ELETTRONICA 2003, via E. Gozzi 13 - Roma
DISCOTECA FRATTINA, via Frattina 50 - Roma
GIEMA, v.le Medaglie d'Oro 13 - Roma
METRO IMPORT, via Donatello 37 - Roma

LIGURIA:

CENTRO INFORMATICA, c.so Matteotti 18 - Rapallo (GE)
COMPUTER CENTER, via S. Vincenzo 129 rosso - Genova
IL COMPUTER, v.le Brigate Partigiane 132 rosso - Genova
INPUT, via Lungomare di Pegli 57 rosso - Genova
F.lli PAGLIALUNGA, via Mazzini 4/E/19 - Rapallo (GE)
PUNTO COMPUTER, via Manzoni 45 - Sanremo (IM)
RAPREL, via Borgoratti 231/R - Genova
SCK COMPUTER, via Piave 78/rosso - Savona
HI-FI MALASPINA, via Della Repubblica 38 - Sanremo (IM)

LOMBARDIA:

ALCOR, c.so Porta Romana 55 - Milano
B.C.S., via De Sanctis 33/35 - Milano
BIT 84, via Italia 4 - Monza (MI)
F.lli BONAZZI, via P. Sarpi 11 - Milano
BRAHA, via Pier Capponi, 5 - Milano
BUSTO BIT, via Gavinana 17 - Busto Arsizio (VA)
CENTRO COMPUTER, via Corridoni 8 - Milano
COMPUTER SERVICE SHOP, via C. Ravizza 8 - Milano
DIPIESSE, v.le Rimembranze 11 - Lainate (MI)
EUROCOPIE, via IV Novembre 51 - Uboldo (VA)
GIGLIONI EXPERT, via L. Sturzo 45 - Milano
GAMMA OFFICE SYSTEM, via Sormani 67 - Cusano Milanino (MI)
HEX ELECTRONIC, v.le Jenner 16 - Milano
IL COMPUTER, via Pozzi 13 - Casalmaggiore (CR)
IL MONDO DE BIMBI, via Lorenteggio 84 - Milano
JAC NUOVE TECNOLOGIE, via Matteotti 38 - Sesto Calende (VA)
MARIANI ENRICO, via Trieste 925 - Caronno Pertusella (MI)
MM COMPUTERS, via Bonana 19 - Darfo Boario T. (BS)
NIWA SOFTWARE HOUSE, via Valdimagna 52 - Sesto S. Giovanni (MI)
OVERT EXPERT, c.so Unità d'Italia 166/3 - Cantù (CO)
PUNTO UFFICIO, via R. Sanzio 8 - Gallarate (VA)
REPORTER, c.so Garibaldi 25 - Cremona
SANDIT, via S. Francesco d'Assisi 5 - Bergamo
S.E.D., via A. Da Brescia 2 - Gallarate (VA)
SENNA COMPUTER SHOP, via Calchi 5 - Pavia
SHOW ROOM, p.zza P. Giuliani 34 - Cernusco sul Naviglio (MI)
SO.V.E.R., via IV Novembre 60 - Piacenza
SUPERGAMES, via Vitruvio 38 - Milano
SUPERGAMES, via Carrobbio 13 - Varese
TRONI GAMES, via Pascoli 56 - Milano
VIGASIO MARIO, c.so Zanardelli 3 - Brescia

MARCHE:

CARMENATI RENATO, p.za V. Veneto 8 - Macerata
CESARI RENATO, via Leopardi 15 - Civitanova Marche
ELETTROCENTRO, via XIII Luglio 30 - Fabriano (AN)
HISYS, via Cardeto 18/20 - Ancona
P.A.M.O. COMPUTER SHOP, via Leopardi 12 - Falconara (AN)

MOLISE:

COMPUTER SHOP, via XXIV Maggio 133 - Campobasso

PIEMONTE:

AMERICAN'S GAMES, via Sacchi 26/C - Torino
ARCHIDEA, via Po 28 - Torino
DE BUG, c.so V. Emanuele 22 - Torino
ELLIOTT COMPUTER SHOP, p.za Dominzoni 32 - Verbania (NO)
IL COMPUTER, via N. Fabrizi 140 bis - Torino
L'ABACO, via Milano 374 - Vigliano Biellese (VC)
MAGAZZINI BONA, via Principe di Piemonte 4 - Bra (CN)
F.LLI MANAZZA, via Gramsci 38 - Cerano (NO)
MARCHISIO GIANNA, via Pollenzo, 6 - Torino
M.T. INFORMATICA, c.so Cesare 56 bis - Torino
PAUL & CHICO, via V. Emanuele 59/N - Chieri (TO)
RADIO TV MIRAFIORI, c.so Unione Sovietica 381 - Torino
RECORD, c.so Alfieri 166/3 - Asti

PUGLIA:

ARTEL, via Fanelli 206/26 - Bari
CARD COMPUTER CENTER, via Piemonte - Bari
ELETTROJOLLY CENTRO - via De Cesari 13 - Taranto
FAGGELLA GIOVANNI, via Alvisi 4 - Barletta (BA)
LA TERZA, via Sparano 136 - Bari

SARDEGNA:

COMPUTER SHOP, via Oristano - Cagliari

SICILIA:

A ZETA, via Canfora 140 - Catania
BIT INFORMATICA, c.so V. Veneto 19 - Mazara del Vallo (TP)
CHIP INFORMATICA, c.so V. Veneto 98 - Ragusa
EMPORIO DEL GIOCATTOLO, via Maglienti 47 - Sciacca (AG)
FIRA EXPRESSE SECURITY, v.le Della Regione 63 - Caltanisetta
FOTO OTTICA COMPUTER LEONE, v.le Teocrito 108 - Siracusa
MAGIS DATA COMPUTER, via Pescara 2 - Siracusa
MASUCCI, c.so Pisani 60/A - Palermo
MELLEA SALVATORE & FIGLIO, via Principe Umberto 151 - Augusta (SR)
MICRO MACRO COMPUTER, c.so Serrovira 107 - Licata (AG)
MI FOR, p.zza Nastasi 29 - Milazzo (ME)
ODDO CONCETTA, c.so V. Emanuele 106 - Noto (SR)
OFFICE AUTOMATION, via G. Venezian 75 - Messina
POSITRON ELETTRONICA, via Gen. Cascino 177 - Gela (CL)
PRESTIGIOVANNI AGADINO, via Umberto 162 - Giardini Naxos (ME)
SPADARO ACHILLE, via Del Vespro 71 - Messina
SUD ARREDI, v.le Della Vittoria 7 - Canicattì (AG)
SUD INFORMATICA, via Roma 205 - Ragusa
TECNO CARTA, via Mazzini 7 - Castelvetrano (TP)
TROMBETTA SEBASTIANO, via Sciuti 10 - Giarra (CT)

TOSCANA:

ATEMA, via B. Marcello 1/a-1/b - Firenze
BIG BYTE SHOP, p.za Risorgimento 10 - Arezzo
ELETTRONICA CENTOSTELLE, via Centostelle 5/B - Firenze
HELP COMPUTER, via Degli Artisti 15/A - Firenze
I.C.S., via Garibaldi 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)
MARCHESCHI GIOVANNI, c.so Matteotti 99 - Cascina (PI)
TELEINFORMATICA TOSCANA - via Bronzino 36 - Firenze
TONY HI-FI, via Borgo Largo - Pisa
TUTTO COMPUTER, via Gramsci 2/A - Grosseto
WAR GAMES, via R. Sanzio 126/A - Empoli (FI)
VIDEO MOVIE, via Garibaldi 17 - Siena

UMBRIA:

EGEP, via L. Da Vinci 4 - Perugia
STUDIO SYSTEM, via R. D'Andreotto 49/55 - Perugia

Per informazioni: **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - Casciago (Varese)
Tel. 0332/238898

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE

direttamente dall'Inghilterra e dagli USA

al tuo negozio più vicino

tutte le novità originali,

ogni settimana.

MASTERTRONIC

È un'esclusiva **MASTERTRONIC s.a.s.** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

IL MIO DIARIO

terza parte

ACONT, GENESYS E IL NUCLEO

continua la saga dei patimenti di un uomo per ottenere un interrupt time sufficiente senza andare fuori sincrono

IL TROPPO STROPPIA

Questa volta ho deciso di abbandonare il sistema del diario giornaliero. L'ho riguardato e c'erano troppe cose che si ripetevano uguali un giorno dopo l'altro: cose del tipo: 3 Maggio: ho lavorato sull'ACONT; 4 maggio: ho ancora lavorato sull'ACONT; 5 maggio: ho fatto delle modifiche all'ACONT; etc, etc, etc... Quello che farò ora è cercare di raccontarvi esattamente che cosa si sviluppa nel gioco e perché.

ACONT

Sapevo che per scrivere questa routine senza errori mi ci sarebbero voluti secoli ed è una routine assolutamente necessaria al funzionamento del gioco. Il modulo ACONT è fondamentalmente un interprete del mio personale "linguaggio ondate" che mi consente di descrivere esattamente un'ondata di attacco in circa 50 bytes di data. Le ondate della prima parte di IRIDIS sono in stile spara e fuggi, e ce ne saranno tantissime. Ci sono cinque pianeti a ognuno dei quali sono associati venti livelli. È scomodo scrivere delle righe di programma separate per ogni ondata; in questo modo, anche disponendo di 64K, si rimarrebbe presto a corto di memoria, e poi non è nemmeno necessario perché molte cose sarebbero un doppione: ecco quindi ACONT.

Passi i dati dell'interprete che descrivono precisamente elementi quali: come è fatto ogni singolo alieno, quanti quadri di animazione utilizza, la velocità di questa animazione, i colori, la velocità nelle direzioni X e Y e l'accelerazione, se l'alieno deve puntare su un bersaglio e, se sì, su quale; se un alieno è soggetto alla forza di gravità e, se sì, quanto deve essere forte questa gravità; cosa deve fare un alieno se colpisce la parte superiore dello schermo, il terreno, uno dei vostri proiettili o voi stessi; se un alieno può sparare dei colpi e, se sì, con che frequenza e di che tipo; quanti punti guadagnate se gli sparate e che danni vi provoca se vi colpisce; e un sacco di altre cose come queste. Come potete immaginare era un programma molto difficile da scrivere e da testare, ma ora è fatto: ho impiegato in tutto circa tre settimane.

GENESYS

Mentre l'ACONT girava ho dovuto implementare la routine GENESYS, che di fatto controlla il passaggio dei dati all'ACONT, che cerca quali alieni sguinzagliare a seconda dell'ondata e del pianeta in cui vi trovate, provvede a pulire lo schermo dai colpi degli alieni e a mandarne dei nuovi a rimpiazzarli. Nel nostro stand al Commodore show, dove girava non-stop un demo di IRIDIS, avevo l'Acont che girava con una versione limitata di GENESYS a una sola ondata. La notte dello show sono rimasto alzato fino alle tre per preparare uno schermo dei titoli con uno dei miei campi stellari, i titoli del gioco e un demo animato, ma difficilmente l'ha visto qualcuno perché tutti giocavano al gioco.

Mi ha sorpreso la reazione, dopo tutto non si trattava che di un demo: il sistema di punteggio era strano, c'era solo un'ondata e non potevi venir ucciso, ma ciò nonostante l'hanno giocato molto. La gente sembrava farsi prendere dal gioco divertendosi a sparare all'impazzata. Un tipo mi ha persino implorato di vendergli il demo che stavo sviluppando, era talmente preso che voleva portarselo a casa.

CBM

Il Commodore show è stato, come sempre, divertente: ho incontrato moltissima gente e ho festeggiato in abbondanza... non credo che Mat o Psy o Wulf dimenticheranno tanto presto QUELLA notte. Tutto quello che si dice a proposito dei programmatori è VERO. Pensatene quel che volete...

FATICA

Quando è finito il Commodore Show ho agghindato il GENESYS e l'ho portato al punto in cui potevo iniziare a fare le ondate di attacco. Più o meno questo è quello che ho fatto fino a questo momento: ho disegnato le sequenze degli sprite, i percorsi di volo, trabocchetti in alcuni livelli e li ho testati per vedere che non fossero troppo difficili per dei semplici mortali. Dopo aver fatto circa 40 ondate e aver realizzato che ne mancavano ancora una sessantina, ha iniziato a farsi sentire la "Stanchezza da Ondate di Attacco» ma non c'è altro da fare che andare avanti e finirle. Nel momento in cui sto scrivendo ne ho fatte 66. Ho anche fatto molti ritocchi al meccanismo di volo, e ho disegnato il pannello di co-

mando e ho fatto i vari strumenti e misuratori.

IL NUCLEO

IRIDIS è insolito nell'offrire due punteggi, uno per ognuna delle navicelle. Ogni navicella possiede anche una riserva individuale di energia. Naturalmente quando entrate in collisione con i vari oggetti perdete energia, se la perdete tutta MORITE. Così se colpite alcuni oggetti, facendoli fuori, verrà aggiunta energia alla riserva della vostra navicella. Dovete fare attenzione però perché se collezionate TROPPA energia, indovinate cosa succede? MORITE.
Perciò la strategia di gioco di IRIDIS comporta frequenti e volontarie collisioni, in modo da mantenere bilanciato il livello dell'energia. C'è anche un altro modo: fare il pieno di energia di entrambe le astronavi e poi atterrare sulla piattaforma (che nel gioco è conosciuta come il NUCLEO). Il NUCLEO accetta la vostra energia in eccesso, lasciandovi con un comodo serbatoio pieno a metà. Inoltre se vi scontrate con un pesante tiro di contraerea conseguente a una sequenza di attacco particolarmente maligna, potete dirigervi verso il NUCLEO e recuperare tutta l'energia che avete messo da parte durante i tempi migliori (Nota dell'autore: questo nuovo 33 dei Sabbath è SPETTACOLOSO). Se riempite interamente il NUCLEO guadagnerete un bonus e potrete passare alla seconda fase di IRIDIS, quella a scorrimento verticale di cui ho parlato nell'ultimo gruppo di annotazioni.
Dovete passare sotto le forche caudine del percorso che scrolla e alla fine scaricare la vostra energia in cambio di un mega bonus, quindi ritornare al gioco principale e continuare a scalare i livelli.
Dopo aver terminato le ondate di attacco, ho dovuto mettere insieme tutta la Fase Uno prima di finire la Fase Due. Un'altra cattiveria sarà costitutita dal sistema di punteggio: più veloce volate più punti guadagnate per ogni colpo andato a segno. Stando fermi e sparando non guadagnate nessun punto. Volando a circa mach II, come un F-111 sopra la Libia, guadagnerete il massimo dei punti.

IRIDIS ALPHA

vi è statto offerto nonostante le seguenti distrazioni:
Il doppio concerto di Ronnie James Dio
L'inizio della programmazione di Colourspace II sull'ST
THRUST
Time Bandit, Star Raider, Spy Hunter, Joust per l'ST
L'Incredibile Viaggio a Bloxwich (Troppo Strano per Parlarne)
Invisible Touch
Blade Runner
DNA (GOTO YAK e SCARICA!!)
Il mio assembler mi ha cortesemente informato che ogni singola riga dell'intero programma era fuori fase, rovinando il mio disco Compunet e tutti gli eroi che c'erano

CERCATE QUESTO SPAZIO

per la prossima puntata del "New Iridian"

SPELLBOUND
(Mastertronic/MAD)

Alcune POKE che non richiedono di resettare il computer.
Molte grazie a **Tim e Ian Fraser** di Ruislip.
Cassetta in registratore. Battere...
POKE 43,200:LOAD (RETURN)
Quando appare "**SINTAX ERROR** " inserite:
POKE774,26:POKE 775,167:POKE 808,237:POKE43,1 (RETURN)
118 POKE 6145,76:POKE 6146,16:POKE 6147,24
119 POKE 17752,76:POKE 17753,118
120 POKE 17754,69:SYS 3072
Battete **RUN (RETURN)** per caricare il gioco che partirà automaticamente. Avrete così energia infinita.
Ma non è tutto, **Robert Brown** di Grains Bar, Oldham vi consiglia di aggiungere quanto segue.
120 POKE 17754,69:POKE 17948:POKE 17949,33
121POKE 17950,234:POKE 17951,234:POKE 17952,234:SYS 3072
per eliminare la Gas Room, e
120 POKE 17818,169:POKE 17819,104:POKE 17820,234
121 POKE 17821,234:POKE 17822,234:SYS 3072
per fermare la vostra decomposizione quando entrate nella Bottle Room.

GYROSCOPE
(Melbourne House)

Tim e Ian Fraser hanno trovato anche queste POKE per avere vite infinite giù per le fetenti rampe di Gyroscope. Caricate il gioco, resettate il C64 e sciorinategli queste...
POKE 46687,76
POKE 46688,105
POKE 46689,182
Oppure provate le POKE forniteci da **The Alchemist e Garfield** per rimuovere tutti i pericoli di percorso...
FOR A = 8296 TO 11711: POKE A,0:NEXT
SYS 2067 per far ripartire il gioco.

OLLIE'S FOLLIES
(Americana)

Altro trucco per saltare i quadri in questo budget game che sembra riscuotere un buon successo. **Marco De Caro** di Napoli ha scoperto che premendo F3 al primo livello è possibile scegliere da dove partire. "Poco onesto, ma comodo" come dice il suo scopritore!

KUNG FU MASTER (Us Gold)

Marco Corona di Quartucciu, Cagliari, ci ha inviato alcuni consigli per darne tante e prenderne POKE (uh, uh).

PRIMO PIANO
Per uccidere il bastonatore dovete andargli addosso con un calcio volante in modo da trovarvi corpo a corpo (in questa posizione non potrà colpirvi), a questo punto premete ripetutamente il tasto dei calci.

SECONDO PIANO
Per uccidere il lanciatore di boomerang dovete avvicinarvi in modo che vi lanci il boomerang, a questo punto lo eviterete e arrivatogli davanti lo colpirete con calci e pugni.

TERZO PIANO
Per uccidere il gigante usate la stessa tecnica del bastonatore

QUARTO PIANO
Per uccidere il gobbo che lancia oggetti magici, dovete andargli addosso senza farvi colpire e dargli una buona dose di calci alla pancia.

QUINTO PIANO
Per uccidere l'ultimo nemico, bisogna usare la tecnica del "pesta e fuggi", usando calci e pugni.
Potrete così riabbracciare la vostra adorata Silvia.

TAU CETI
(CRL)

TAU CETI (CRL)
Questo listato vi procurerà un armamento inesauribile per portare a termine la missione in Tau Ceti per Spectrum. Come al solito, non avete che da battere il listato, controllare che sia OK, dare il **RUN** e far partire il registratore.

```
10 REM TAU CETI
20 CLS : LET t=0: FOR n=60000 TO 60061: READ a
30 LET t=t+a: POKE n,a: NEXT n
40 IF t< >6245 THEN PRINT "CHECKSUM ERROR": STOP
50 RANDOMIZE USR 60000
60 DATA 221, 33, 0, 236, 17, 200, 0, 62, 35, 55, 205, 86, 5, 48, 241, 62, 201, 50, 13, 236, 33, 136, 234
70 DATA 17, 0, 64, 1, 22, 0, 237, 176, 205, 3, 236, 49, 31, 64, 195, 0, 64, 205, 19, 236, 175, 50, 220, 191
80 DATA 50, 53, 192, 50, 54, 192, 50, 7, 192, 50, 8, 192, 195, 0, 91
```

WAY OF THE TIGER
(Gremlin Graphics)

Andrew Brown ha trovato un paio di cosette divertenti per avere resistenza infinita in Way of the Tiger per lo Spectrum. C'è un problema però: il programma corrompe la parte bassa dello schermo, ma d'altronde non potete sempre avere tutto dalla vita! La cosa è inevitabile perché il gioco utilizza tutta la memoria del computer.
Battete il listato e date il **RUN**, se non vi viene comunicato un **Checksum Error**, fate partire il nastro dall'inizio e non vi resterà che aspettare la fine del caricamento.

```
10 REM WAY OF THE TIGER
20 CLEAR 39999:
LET t=0: FOR n=60000 TO 60086:READ a
30 POKE n,a: LET t=t+a: NEXT n
40 IF t< > THEN PRINT "CHECKSUM ERROR": STOP
50 LOAD " "CODE : POKE 57413,201: RANDOMIZE USR 60000
60 DATA 243, 49, 48, 117, 205, 4, 224, 33, 122, 187, 62, 195, 119, 35, 62, 57, 119, 35, 62, 188, 119, 33
70 DATA 149, 234, 17, 57, 188, 1, 7, 0, 237, 176, 33, 156, 234, 117, 224, 87, 1, 27, 0, 237, 176, 33
80 DATA 224, 87, 34, 181, 95, 175, 195, 70, 1, 224, 62, 201, 50, 0, 0, 225, 201, 254, 1, 32, 5, 33, 220
90 DATA 177, 24, 12, 254, 2, 32, 5, 33, 119, 176, 24, 3, 33, 235, 178, 34, 60, 188, 195, 62, 187
```

THREE WEEKS IN PARADISE (Mikro-gen)

All'inizio bisogna prendere la Pentola vuota (THE EMPTY BILLY CAN) e le pantofole (FLIPFLOPS); ci si deve poi recare nella stanza del geyser (quella a sinistra rispetto alle sabbie mobili) e riempire la pentola andando velocemente sotto al getto d'acqua, che avremo azionato saltando sulla vite alla destra dello schermo. Otterremo "THE FULL BILLY CAN", con cui andare sulle sabbie mobili (grazie ai FLIPFOLPS) e tranciare una pinza al granchio (spingendo in avanti il joystick). Otterremo la CRAB'S PINCER. Con questa dovremo tranciare la coda del leone di destra nella stanza dove BILLY sta per essere lessato nel pentolone. Grazie a quest'azione potranno essere attraversati i due leoni (non prendete la coda che rimane a terra perché durante il gioco non servirà più). Fatto ciò, si dovrà prendere il BELLOW, che si trova sopra il pozzo ed i DEUX STICKS davanti alla bocca del coccodrillo. Ora recatevi sul caminetto nella stanza delle spade appese al muro, e spingete il joystick in avanti per due volte: la prima avrà l'effetto di accendere il caminetto, la seconda di spegnerlo di nuovo. A questo punto prendete le braci (HOT ASHES). Grazie a queste scottate lo stregone nella stanza del totem (sempre spingendo in avanti il joystick). Questo si metterà a ballare provocando la caduta di fulmini dalla nuvola sovrastante, leggermente spostata sulla destra; nuvola che noi, sempre grazie al "bellow", sposteremo fin sopra la capanna, situata qualche schermo più a sinistra di quella dello stregone. Questa, colpita dal fulmine, brucerà cadendo in pezzi, dandoci la possibilità di prendere la conchiglia vuota (EMPTY SEA SHELL), lasciate pure il "bellow": da ora in poi non servirà più. Con la conchiglia scendete nel pozzo, sotto la goccia d'acqua che cade perennemente: la conchiglia si riempirà. Risalite (andando sulla destra e spingendo in avanti in joystick) e recatevi sotto al pentolone che imprigiona BILLY. Spingete in avanti ed il fuoco si spegnerà, liberandolo. Siamo così a metà soluzione. Prendete ora la borsetta (WILMA'S HANDBAG) e la menta (MINT) che si trova dietro al cartello "TRADIN POST". Recatevi nella stanza del ghiaccio dietro al coccodrillo e mettetevi sul cubetto. Spingete in avanti e otterrete il buco (THE HOLE). Mentre uscite lasciate la borsetta sulla destra del coccodrillo. prendete la vaschetta dei pesci (GOLDFISH BOWL) e recatevi sul muro a sinistra nella stanza del pozzo. Spingete in avanti ed entrate nel passaggio che si è aperto. Il grosso ragno resterà immobile finché la vaschetta rimarrà in mano vostra. Prendete la chiave (SKELETON KEY) e dopo essere usciti dalla stanza lasciate pure la vaschetta. Andate in mare, sull'armadietto. Questo si aprirà grazie alla chiave. Prendete la scatola di spinaci (TIN OF SPINACH) e uscite. Prendete lo stufato situato sulla tavola nella stanza del quadro per poter prendere l'uovo (THE EGG) dietro l'uccellaccio. Con l'uovo e gli spinaci tornate nella stanza del geyser; toccate la vite a destra e salite sul getto d'acqua. Saltate nel nido e scambiate l'uovo con arco e frecce (BOW AND ARROWS). Lasciate gli spinaci. Notate che potete lanciare frecce spingendo in avanti il joystick.

Recatevi nella stanza ove WILMA è tenuta prigioniera e sparate alla guardia. Potete lasciare arco e frecce. Prendete il cavatappi (CORKSCREW) e la bottiglia situata nel pozzo. Recatevi dietro il coccodrillo, precisamente su quello strano oggetto rosso a forma pressoché ovale.

Spingete in avanti. Otterrete la bottiglia dell'olio. Prendete l'ascia (BLUNT AXE) ed andate sulla ruota di sinistra della macchina, nella stanza a sinistra del geyser. Spingete in avanti. Otterrete la SHARP AXE. Con questa si dovrà tagliare la corda che tiene prigioniera WILMA spingendo in avanti il joystick quando si è situati su quest'ultima. Dopo tutta questa fatica potrete andarvene dall'isola, saltando in mare. La simpatica scenetta finale è tutta da ammirare.

Ho trafugato tra le lettere del Mago la soluzione dell'ennesima avventura di Wally Week e soci. A spedirla è stato **Mauro Paterlini**, detto **Red** di Poviglio, Reggio Emilia.

ARK

I START:

— Qui troverete uno "sharp disk".

II BLACK SMITH:

— Qui troverete una "Large axe".

III HERMIT SHACK:

— Qui troverete un personaggio (hermit)
— scambiate la "large axe" per lo "sharp knife".

IV GALLOWS:

Qui troverete un personaggio (bound nictim) usate lo "sharp knife", lasciatelo, lui vi darà uno "shining amulet".

V WITCH HOUSE:

— Qui troverete un personaggio (witch) scambiate lo "shining amulet" per una "trained eagle".

VI WELL:

— Qui troverete una "fine net".

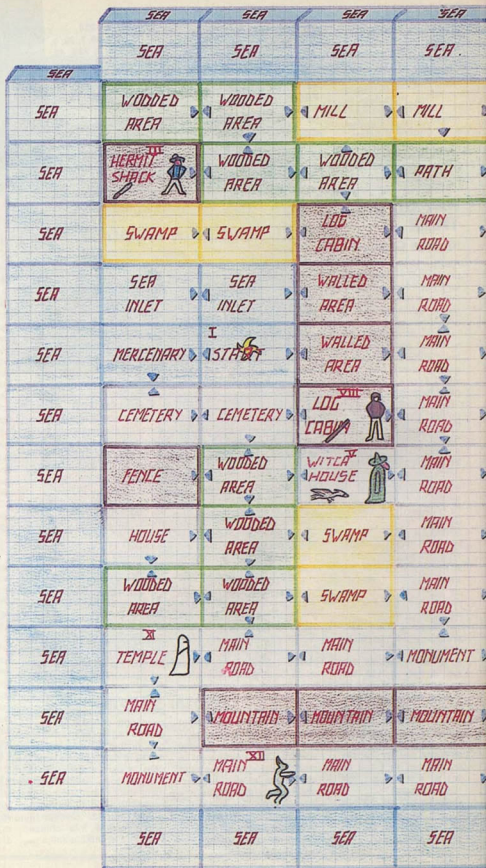
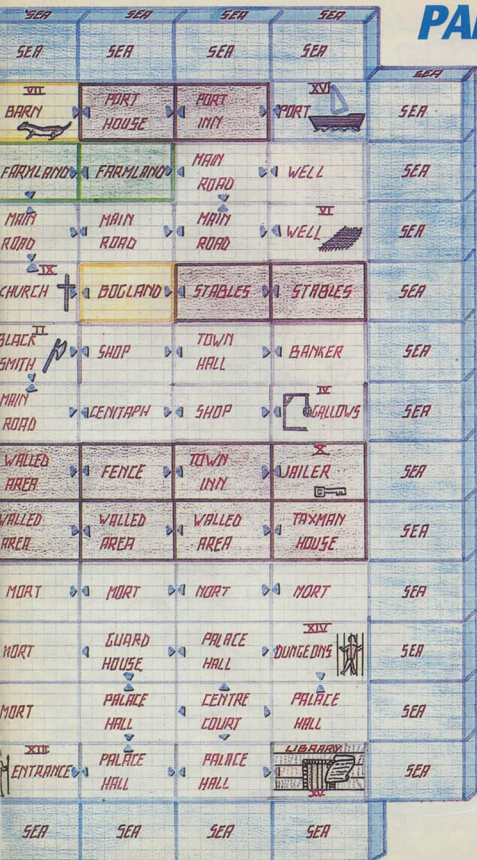
VII BARN:

Qui troverete un animale (ferret) prendetelo con la "fine net".

VIII LOG CABIN:

— Qui troverete un personaggio (hunter) scambiate la "fine net" per un "wooden handle".

IX CHURCH:

— Qui troverete un "crucifix".

PANDORA

X JAILER:
— Qui troverete una "prison key" prendetela usando il "ferret".

XI TEMPLE:
— Qui troverete un personaggio (high priest) uccidetelo usando il crocifisso (ricordatevi di prendere la sua "high priest robe").

XII MAIN ROAD:
— Qui troverete un personaggio (warlock) uccidetelo andandogli contro (per far questo occorre avere più di 50 unità di energia).

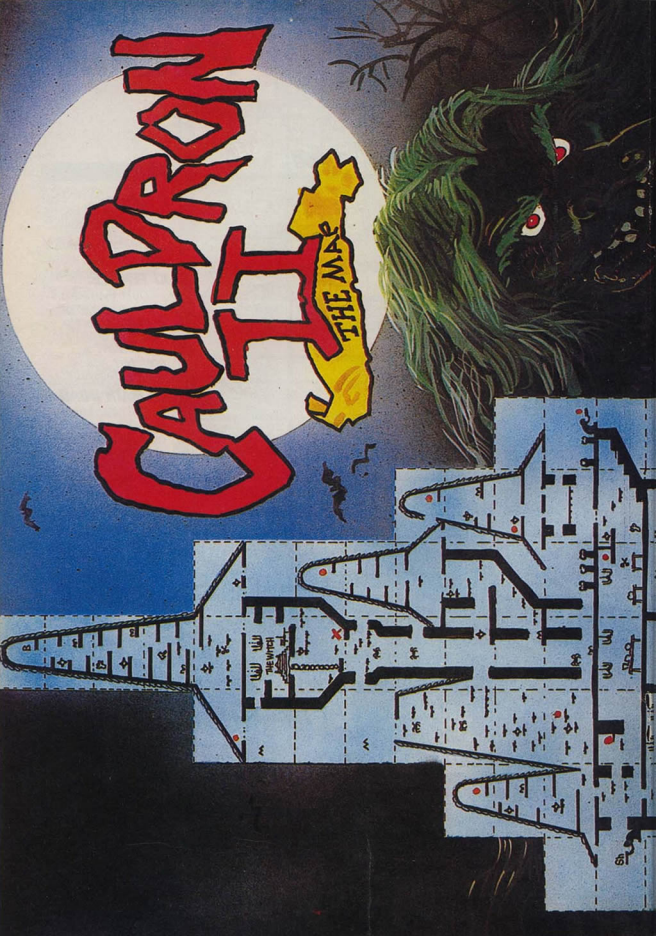
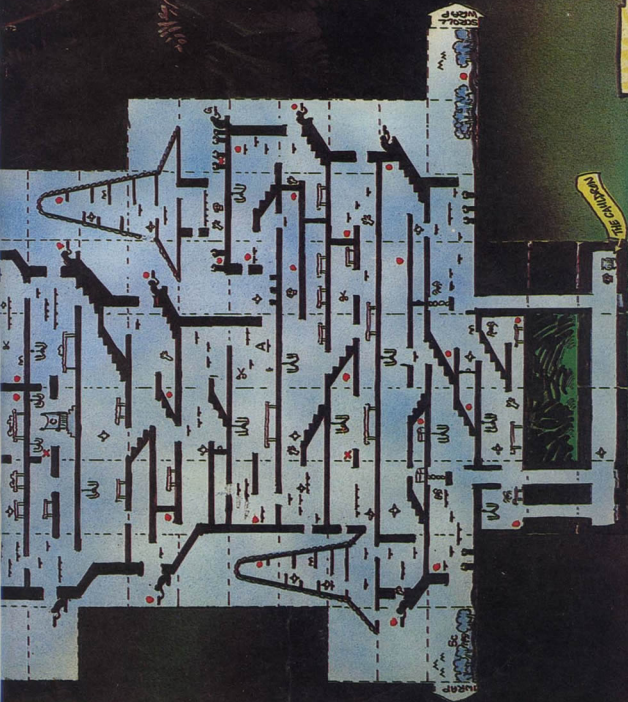
XIII ENTRANCE:
— Qui troverete un personaggio (burly guard) passatelo indossando l'"high priest robe".

XIV DUNGEONS:
— Qui troverete un personaggio (prisoner) liberatelo usando la "prison key".

XV LIBRARY:
— Qui è nascosta la "map scroll"; prendetela usando la "trained eagle".

XVI PORT:
— Qui fuggirai con una nave.

by Manuali Giovanni & Lupidi Daniele

CAULDRON II
THE MAP
THE WITCH

KEY
START POSITIONS: ×
MAGIC OBJECTS
● POWER POINT
Sc SCISSORS
Sh SHIELD
C CROWN
B BOOK
A AXE
G GOBLET
SOME NASTIES
SPIDERS
METAL MINE
SKELETON
REVERSE CONTROLS HAND
WRAP
SCROLL WRAP
THE CAULDRON
COMPILED WITH THE HELP OF PALACE SOFTWARE AND DAVID SHRIMPTO

ARK PANDORA
(Rino)

Con la mappa ed i consigli gentilmente forniti dai simpatici **Daniele Lupidi e Giovanni Manuali** di Foligno, Perugia, la soluzione di Ark Pandora è alla portata di tutti.
Consigli utili:
Cominciamo con l'esaminare l'uso delle principali armi:
Sharp disk: questa è senz'altro l'arma più importante: grazie a lei potete uccidere gran parte dei vostri nemici.
Trained eagle: utile per uccidere i pipistrelli che compaiono nella parte alta dello schermo, ma soprattutto per recuperare la "map scroll".
Crucifix: serve ad un solo scopo: uccidere il famigerato "high priest", per poi impossessarsi della sua "robe" che vi sarà utile per entrare nel palazzo facendovi beffe della "burly guard".
Per quanto riguarda i personaggi, questi accetteranno di fare scambi con voi solo se gli darete ciò che desiderano.
Uno di loro è particolarmente ostile: Warlock.
Questi non può essere ucciso in nessuna maniera, se non a rischio della nostra energia, che al momento dello scontro con il mostro dovrà superare le 50 unità.
La "ferret" vi sarà molto utile per recuperare la "prison key" che risulta altrimenti irraggiungibile.
Attenzione al bastone ("wooden handle") che ci viene dato dall'hunter: è un oggetto messo lì solo per confondere le acque: è inutile.
Lo stesso discorso vale per la fantomatica "cente court" che si può vedere grazie allo "Screen designer".
Una volta che avete recuperato la fatidica "map scroll" NON dovete tornare indietro per il percorso fatto (Warlock resuscita): è più prudente andare a sinistra della "guard house".
Ed ora partite mappa alla mano...
FLAK (US Gold)
Ecco un listatino che mi pare faccia proprio al caso vostro...
10 FOR A = 300 TO 318
20 READ B:POKE A,B
30 NEXT A
40 DATA 169, 169, 141, 48, 37
50 DATA 169, 0, 141, 49, 37
60 DATA 169, 234, 141, 50, 37
70 DATA 32, 132, 255, 96

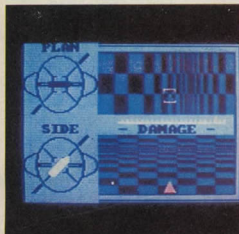
Digitate un bel **RUN (RETURN)**, sbattete la cassetta al suo posto. Battete **LOAD (RETURN)** e schiacchiate, se non l'avete consumato del tutto, il tasto PLAY per caricare la prima parte del programma. Arriverà puntuale il **READY** a cui risponderete con...
POKE 1011,44
POKE 1012,1
Un altro **RUN (RETURN)**, attendete che il 64 carichi il resto del programma e sarete invincibili.

FALCON PATROL
(Virgin)

Una copia di Falcon Patrol da qualche parte dovete averla per forza. Affrontate polvere e ragnatele e recuperatelo, anche a distanza di tempo qualche soddisfazione ve la potrà dare, soprattutto dopo il trattamento di POKE che sto per proporvi.
Battete **LOAD** seguito da **RETURN** e premete PLAY per caricare la prima parte del gioco.
Quando salta fuori il **READY** battete **LOAD " ", 1, 1** (seguito da un salutare **RETURN**), per caricare la seconda parte.
Fatto? Bene, dovrebbe riapparire **READY** e allora è il momento della POKE...
POKE 16705,(1-225) Numero delle vite
POKE 16764 Vite infinite

POKE 16900,169
POKE 16901,0
POKE 16902,234
Per eliminare le routine di collisione
POKE 16961,169
POKE 16962,0
POKE 16963,234
Per diventare invincibili, anche se non potrete ammazzare nessuno...
... e infine **SYS 16640** per lanciare il programma.

BOMB JACK
(Elite)

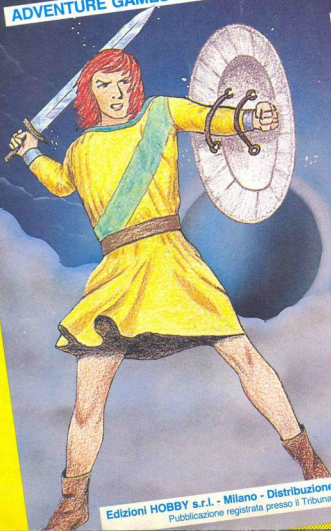
Cosa ne dite di procurarvi un mucchio di Bomb Jack? Niente di più facile!
C64
Digitate questo listato...
10 FOR A=300 TO 313:READ B:POKE A,B:NEXT
20 DATA 169, 173, 141, 216, 15
30 DATA 169, 1, 141, 195, 14
40 DATA 32, 132, 255, 96
battete **LOAD (RETURN)** e premete PLAY per caricare la prima parte del programma. Quando il computer vi risponde **READY** battete...
POKE 1011,44
POKE 1012,1
POKE 306,(1-250) Quantità dei bonus
RUN (RETURN) per finire il caricamento, far partire il programma ed avere Bomb Jack a iosa. Potrete anche definire il bonus.
SPECTRUM
per usare il programma battete il listato e date il **RUN**, dopodiché fate partire il registratore.
10 REM BOMB JACK INFINITE LIVES
20 CLEAR 29877: FOR n = 23271 TO 23377: READ a: POKE n, a: NEXT n
30 LOAD " " CODE: POKE 65534,91: RANDOMIZE USR 65465
40 DATA 175,50,64,195,195,75,193

ZOIDS
(Martech)

C'è qui un listato un po' lunghetto di Chris Wood per Zoids, versione Spectrum. Le linee 150-180 contengono POKE diverse che agiscono su varie funzioni del gioco. Se volete potete eliminare la linee contenenti le POKE che non vi interessano.

10 REM ZOIDS HACKING PROGRAM
20 CLEAR 65535: LET t=0
30 FOR n=23307 TO 23430: READ a: LET t=t+a: POKE n,a: NEXT N
40 IF t< > 14208 THEN PRINT "CHECKSUM ERROR": STOP
50 FOR n=n TO 1e9: READ a: IF a < 256 THEN POKE n,a: NEXT n
60 BORDER 0: INK 0: PAPER : CLS: RANDOMIZE 1267+USR 23296
70 DATA 118, 205, 162, 45, 127, 90, 90, 75, 74, 72, 59, 59, 225, 17, 47, 91
80 DATA 6, 88, 26, 203, 65, 40, 3, 134, 24, 1, 174, 18, 19, 16, 24, 3, 35
90 DATA 13, 242, 24, 91, 124, 1,52, 95, 111, 178, 127, 248, 52, 1, 43, 111, 244, 26
100 DATA 211, 228, 98, 234, 24, 4, 98, 246, 244, 98, 78, 244, 98, 74, 244, 102, 119
110 DATA 130, 102, 178, 98, 54, 178, 115, 111, 244, 95, 1, 61, 1,46, 68, 0, 117
120 DATA 123, 0, 195, 95, 109, 72, 143, 122, 126, 102, 169, 113, 115, 78, 123, 100
130 DATA 175, 102, 210, 98, 44, 73, 111, 166, 169, 54, 36, 95, 7,0, 31, 155, 95
140 DATA 168, 70, 143, 164, 82, 199, 127, 212, 220, 199, 46, 11,9
150 DATA 175, 50, 109, 209: REM NO ZOIDAR POWER LOSS
160 DATA 62, 191, 50, 229, 217: REM INFINITE MISSILES
170 DATA 175, 50, 125, 213: REM INFINITE BULLETS
180 DATA 62, 24, 50, 229, 214: REM TAKE INFINITE DAMAGE
190 DATA 195, 1, 137, 999: REM END MARKER. DONT' DELETE
Una volta digitato tutto quanto date il **RUN** e fate partire la cassetta.

CAULDRON II
(Palace Software)

Shaun "Beav" Jackson che ci scrive da Hemsworth, Nr Pontefract nel West Yorkshire, è letteralmente impazzito per Cauldron II e si congratula con la Palace Software. Ci ha mandato la mappa e una serie di POKE per avere zucche infinite.
La cassetta va, come al solito, nel registratore riavvolta e pronta per l'uso. Battete...
OPEN 1:POKE 783,1:POKE 830,34:POKE 832,50: SYS 62828 (RETURN)
Schiacciate il tasto PLAY e quando appare READY inserite ciò che segue:
FOR K = 679 TO 676:POKE K,PEEK (K + 8192):NEXT (RETURN)
POKE 96 1,169:POKE 962,115:POKE 963,141:POKE 964,245:POKE 965,128 RETURN
A questo punto battete caricare il gioco, avrete a disposizione una quantità industriale di zucche.

IL NUMERO 4
È IN EDICOLA
LA NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU
CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
IN ITALIANO
ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES
N° 4
SETTEMBRE 1986
L. 8.000
ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K
Commodore 64 e 128
JACK BYTESON
Duello con Dracula
(AVVENTUROSO)
DUST HANTER
Level Nine
(POLIZIESCO)
KALABUR (play role)
(FANTASY)
Spectrum 48K
HERO
Nel campo nemico
(GUERRA)
FANTASY
La vallata magica
(FIABESCO)
VIRUS DELTA
Dov'è Mark Williams?
(POLIZIESCO)
Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

Una completa guida mensile curata dal "sarà famoso" Mago Merlino per tutti coloro che preferiscono digitare comandi piuttosto che dimenare joystick.

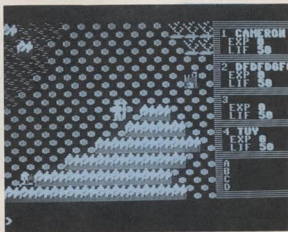
MANDRAGORE

Infogrames nc

Alcuni miei seguaci hanno provato i giochi della serie ultima di Lord British. Queste importazioni americane vi permettono di creare dei personaggi secondo le vecchie ricette dei giochi di ruolo: cioè destrezza, esperienza, punti-colpi messi a segno e poi imperversare quà e là per il territorio raccogliendo tesori, sconfiggendo mostri e, più in generale, divertendosi.

L'ultimo della serie, ULTIMA IV, è veramente un programma complesso con molti ettari di terreno da esplorare e numerose opzioni di gioco. Sfortunatamente costa circa 100.0000L. Ora però, la società francese Infogrames ha costituito una sussidiaria inglese che offre un prodotto simile a un prezzo molto inferiore.

MANDRAGORE non è così complesso come Ultima IV, ma rimane un tentativo degno di nota. Potete definire il vostro proprio gruppo costruendo i caratteri dei suoi componenti e salvandoli su disco, oppure caricare un vecchio gruppo o ancora potete usarne uno creato per voi dal computer.

Un gruppo è composto da quattro personaggi a ognuno dei quali dovete assegnare vari gradi di forza, intelligenza, saggezza, carattere e abilità. Dovete anche definire la loro "apparenza" ma non sono riuscito a capire quali effetti

ciò abbia nel gioco.

Le altre caratteristiche comprendono: sesso, nome, colore (per indicare sullo schermo i vari membri della squadra) e occupazione. Ci sono anche cinque diversi percorsi tra cui scegliere: Dwarf, Elf, Orc, Hobbit e Human.

Una volta che avete stabilito i membri della vostra squadra, si passa allo schermo-Mappa principale, che mostra con una grafica scarna e geometrica foreste, laghi e fiumi, montagne e così via. Premendo N, S, E e W lo schermo si muove, con al centro la singola figura

centrale che rappresenta la posizione della vostra squadra, nella direzione indicata. In ogni momento potete venir attaccati da mostri di ogni tipo e se questo succede lo schermo cambia e "zooma" in ingrandimento sull'azione, con i diversi membri del vostro gruppo crudelmente rappresentati sullo schermo, mentre i mostri del caso si librano quà e là e occasionalmente si lanciano in picchiata contro uno dei vostri sfortunati compagni.
Alternativamente potete imbattervi in un Chateau (si, questo è un gioco francese) o in un Villaggio. Posizionando il vostro personaggio-gruppo sopra il simbolo e poi premendo C o V verrete trasportati all'interno di quella locazione: lo schermo cambia di nuovo, mostrando i vostri quattro compagni in loco e le varie uscite disponibili.
Lo scopo principale del gioco consiste nell'esplorare il castello e scoprirne i suoi segreti. Facendo ciò potete trovare dei tesori che poi in seguito potrete rivendere nei vari villaggi che incontrerete. Questo vi permetterà di comperare le merci e il cibo di cui avrete bisogno in abbondanza per rimanere sani, salvi e perfettamente in forma per combattere.

MANDRAGORE ha creato intorno a sè una specie di sensazionalità, soprattutto, credo, perché è francese ed è uno dei primi grandi successi francesi ad avere successo qui in Inghilterra (A parte GET DEXTER per Amstrad, che sarà tra poco convertito per il Commodore dai programmatori di FAIRLIGHT). Possiede alcuni elementi molto carini tra cui la musica di sottofondo e i membri del gruppo animati che sfarfallano quà e là per lo schermo quando aprono una porta o prendono un oggetto. Ci sono anche 29 comandi diversi, da LOOK a HYPNOTIZE. Il Mago ha provato molte volte a guardare ma non è mai riuscito a ipnotizzare nessuno tranne in una occasione in cui, tentando di farlo, è morto.

Tranne per gli elementi "carini", però, il gioco presenta sullo schermo un'immagine un po' gigionesca. La grafica è in qualche modo rozza, gli obiettivi non sono disperatamente interessanti e la concezione del gioco è più ambiziosa che efficace. Ma non si può negare che i giochi in cui si possono creare e istruire dei personaggi come questo hanno una forte attrattiva. Dopo che avete superato tutti i problemi di definizione di un personaggio per poi fargli (o farle) affrontare le situazioni più pericolose, vi ci affezionate: quando finalmente Doobri the Dwarf (o chi per lui) mangerà la polvere c'è solo l'accenno di una lacrima... OK non è proprio così, ma il fatto è che c'è qualcosa di leggermente sentimentale e coinvolgente in questo tipo di gioco. È ciò che li rende attraenti: ma non aspettatevi il massimo della grafica o un'azione di gioco ultra complessa, perché non li avrete.

Atmosfera 55%
Interazione 50%
Interesse nel tempo 68%
Rapporto Qualità/Prezzo 65%
Giudizio Globale 65%

MYSTERY VOYAGE

Colleen, nc, solo disco

Gorgoglii. Barbuglii. Farfuglii. Sissignori, il Barbabianca non ha parole! Per una volta mi sembra di avere trovato pane per i miei denti e posso solo grattarmi la mia zucca pelata un po' sconcertato. È un gioco o uno scherzo? O tutt'e due...?
Fatemi spiegare. MYSTERY VOYAGE è un gioco testuale (mi è stato dato su disco: non ho potuto controllare se ci sia una versione su cassetta, ma non vedo perché non dovrebbe esserci) in cui voi pagaiate per l'oceano seguendo un relitto. Sembrano esserci più di un luogo da visitare, ma... beh, vediamola in questo modo. Il Mago ha iniziato il suo lavoro di recensore tempo fa nel 1983 sul vecchio Personal Computer Games. Ricordo bene il tipo di adventure che avevamo allora: solo testo, vocabolario limitato, e ambientazioni un po' noiose. Poi iniziarono ad apparire cose tipo Twin Kingdom VAlley e la situazione cambiò ampiamente per il meglio.
Questo gioco appartiene all'era pre-Twin Kingdom Valley, In effetti è così fuori tempo e fuori moda che mentre gioca-

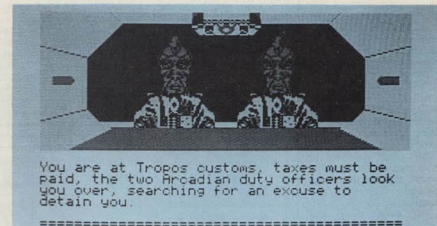
vo mi sono ritrovato a ridere istericamente. Per esempio: qualcuno da qualche parte deve aver fatto un breve corso sulla programmazione di adventure e ha creduto che è essenziale avere "vivide descrizioni dei luoghi", così in Mystery Voyage trovate (e non sto prendendovi in giro):
"Le onde violentano le rocce come un'orda di barbari che assaltano un villaggio indifeso. Le vergini rocce urlano la loro collera all'assalto costante del mare predatore". Phew! Capite ora che cosa voglio dire? Stanno facendo seriamente oppure il programmatore sta scherzando con il Vegliardo? Vi aspettate veramente che prenda sul serio un gioco del genere?

Dopo che avete superato lo shock di aver assistito allo stupro delle vergini rocce, potete vagabondare facendo cose sconvolgenti tipo "GET BRANDY" e poi "DRINK BRANDY": così fermerete la sete. Oppure potete "EAT APPLE": col risultato di morire avvelenati. Se, in ogni modo, esaminate la mela prima di mangiarla, avrete come risposta: "niente di importante". Ciò vale praticamente per ogni oggetto del gioco.
Il parser è molto semplice. Digitando "CLIMB INTO RAFT" vi ritrovate in cima alla collina, mentre provando a "QWERTY THE TREWQ" (qwerty è una parola formata dalle prime sei lettere dei tasti della macchina da scrivere inglese, ndr) un'istruzione-spia del Mago, riceverete a mala pena il vecchio "you can't do that".
Ci sono, però, uno o due, tocchi di classe. Lo schermo d'apertura è stupendo con una musica molto vivace. Poi segue un breve intermezzo nel quale il capitano della vostra nave dice qualcosa del tipo "Abbandonate la nave!" con parlato digitalizzato: perfettamente comprensibile e di grande effetto. Anche in altre parti del programma ci sono alcuni mirabili effetti sonori, molti dei quali relativi al frangersi delle onde sulla spiaggia. Sfortunatamente assomigliano molto a un rumore bianco sibilante. Non è eccezionale, ma in un gioco come questo bisogna essere riconoscenti per queste piccole cose. Sfortunatamente il sibilo ritarda però l'azione giacché dovete aspettare che termini per continuare. Insomma...
MYSTERY VOYAGE è stato un piacevole esercizio di nostalgia per un vecchio Mago par mio. Mi ha fatto ripensare ai vecchi e gloriosi giorni passati e per questo lo riporrò nel mio scaffale con meritata gloria. Non sono sicuro, però, che questo sia ciò che voleva il programmatore. Né, credo, lo giocherà ancora.

Atmosfera 28%
Interazione 30%
Interesse nel tempo 40%
Rapporto Qualità/Prezzo 35%
Giudizio Globale 30%

REBEL PLANET

US Gold, nc, cassetta

Questa è una specie di anteprima dato che il Mago ha ricevuto una cassetta che si è rivelata essere per lo Spectrum. In ogni modo ho afrontato quegli esasperanti tastini di gomma solo per darvi una veloce scorsa di questo ultimo prodotto della Adventuresoft (ovvero Adventure International) (ricordate che Zzap! inglese è esclusivamente dedicato al Commodore 64: da qui le ire del Mago!, ndr). È molto tempo che l'Adventure International è in pista, ma Brian Howarth e i suoi allegri compagni continuano a sfornare prodotti, ora distribuiti dalla US Gold. REBEL PLANET si basa su uno dei libri della serie Fighting Fantasy di Ian Livingston e Steve Jackson.
Una volta caricato il gioco, lo schermo assume la solita conformazione alla Brian Howarth/Gremlins con la grafica in alto e il testo in basso con un piacevole set di caratteri ridisegnati e ben visibili. Devo dire che le immagini della versione Spectrum sono veramente belle e ci sono tutte le ragioni per credere che quelle per Commodore saranno altrettanto, se non più belle.

La trama e l'azione di gioco sono veramente ampi e coinvolgenti, diversamente da altri precedenti titoli della Adventure International che davano solo poche locazioni e alcuni infidi enigmi da risolvere. L'astronave aliena Arcadian Empire sta viaggiando per la Galassia e sta controllando le sue armate utilizzando un "computer regina" che bisogna localizzare e distruggere. Voi siete travestito da mercante e, sulla vostra astronave mercantile Caydia, vagabondate per l'universo raccogliendo indizi e oggetti che vi aiuteranno nella vostra missione.
Secondo un piano di volo precedentemente stabilito, durante il gioco visiterete tre pianeti. Per evitare di essere lasciati a terra (si fa per dire, ndr) dalla vostra astronave quando decolla, dovete tenere d'occhio i vostri progressi e, se necessario, ritardare il decollo (che potete fare una sola volta). Sui pianeti dovete interagire con altri personaggi, alcuni dei quali sono vostri alleati e possono darvi valide informazioni. Il vostro scopo finale è di trovare un codice a nove

numeri che vi darà l'accesso all'edificio del "computer regina" e poi distruggere la macchina stessa.
Il parser di Rebel Planet sembra essere un po' più sofisticato rispetto ai precedenti titoli della Adventure International. Dicono che abbia oltre 400 parole e, anche se questo non è molto rispetto agli standard attuali, è perfettamente adeguato a evitare il senso di frustrazione quando si digitano comandi non compresi. Capisce alcuni comandi ragionevolmente complessi, incluso PUT (oggetto) IN (altro oggetto) e accetta THEN e AND. Quello che non fa è essere molto di aiuto nei problemi di vocabolario: a QWERTY THE TREWQ risponde SORRY NOT POSSIBLE quando I DON'T UNDERSTAND (parola) sarebbe naturalmente preferibile. Un altro dettaglio è che non c'è un'opzione RAM SAVE: divenuta ormai standard nelle avventure (ed era ora).
Salvare su cassetta o su disco è veramente troppo difficile, specialmente se prendete e lasciate molti oggetti e desiderate fare un normale SAVE. È tempo che i programmatori di adventure a prezzo pieno includano automaticamente questo comando: dovrebbe essere un'opzione standard non un lusso.
REBEL PLANET sarà indubbiamente un programma famoso. Il parere del Mago è che si tratti di un passo avanti rispetto ai precedenti prodotti dell'AI, di alcuni dei quali parlai anche piuttosto male. Però ho paura che ci sia ancora troppa pubblicità e troppo poco gioco in questi prodotti. Mi sento un po' meschino a dire ciò ma dalla confezione luccicante e dalla massiccia campagna di vendita uno si aspetta (e spera) qualcosa di speciale. Questo titolo rappresenta un miglioramento, ma non posso dire di più.

STANDING STONES

Ariolasoft, nc, solo su disco

Sembra proprio che questo sia il mese dei giochi di ruolo. Avevo finito da poco di creare dei personaggi e assegnare puntiabilità, quando mi hanno lasciato sullo zerbino questo prodotto della Ariolasoft. L'immagine in copertina vanta una silhouette di Stonehenge e tutta la confezione tende in qualche modo a creare un'aura di mistero e fantasia. Però, quando entrate nel gioco, vi accorgerete che non è altro che il nostro vecchio amico MONSTER MAZE agghindato e ripresentato in modo da essere più attuale.
Nel caso siate troppo giovani per ricordare MONSTER MAZE (che è disponibile in diverse versioni per vari computer), vi basti sapere che l'idea che ci stava dietro era quella di un labirinto, rappresentato attraverso linee essenziali, lungo il quale potete muovervi digitando F per forward (avanti), L per left (sinistra), e così via. Lo schermo allora ridisegna l'immagine e mostra se c'è davanti a voi un'apertura, o un vicolo cieco o forse una porta. Alle volte perfidi mostri si materializzano all'improvviso davanti a voi, nel qual caso dovete sperare nei vostri punti-colpi e nelle routine casuali di numeri per vedere chi vince. Per mia esperienza i mostri arrivano sempre alla fine e nel frattempo potete raccogliere alcune pergamene, prendere una manciata di tesori e guadagnare qualche punto-esperienza. Sì, miei cari amici Maghi, l'abbiamo già sentita questa storia, vero? Abbiamo giocato giochi simili nella notte dei tempi ed ecco che l'Ariolasoft cerca di farceli rigiocare di nuovo, ma con una confezione più smagliante.
La cosa strana è che il Mago si è divertito a rigiocarlo ancora. Anche se il gioco è in effetti un po' stupido: create un Cavaliere giocherellando con una serie di numeri casuali e così ne determinate la Virilità, l'Intelletto, la Santità, l'Agilità e i Punti-colpi iniziali. Poi andate nel labirinto per collezionare tesori e dar battaglia ai cattivi.
Nonostante nel programma ci sia un bug che "incasina" lo schermo fino a quando premete Return, il gioco si presenta bene. È buffo come una vecchia idea possa prendere lustro quando lo schermo è bello e ordinato e c'è una piacevole musica iniziale. Combinate la chiarezza con delle opzioni limitate (Drop, Rest, Cast a spell, Use a potion, Bribe, Fight e Greet più i movimenti nelle direzioni cardinali) e avrete un gioco che non impegnerà granché le vostre cellule grigie. E naturalmente (come ho già sottolineato nella precedente recensione di Mandragore) non vi mancherà la soddisfazione di costruire un solido rapporto con il vostro personaggio, anche se è complesso come una gomma americana. Dura per le ragazze, comunque, perché in questo gioco potete solo essere uomini.
Tutti gli schermi dei menu sono fatti abbastanza bene, con alcune trovate divertenti tipo "Premete un tasto per fare Hari-Kari o la barra spaziatrice se stavate solo scherzando" quando decidete di distruggere un personaggio precedentemente creato. Stranamente ho giocato molto più a lungo con questo gioco di quanto abbia fatto con Mandragore, che pure è infinitamente più sofisticato: forse perché non c'è bisogno di pensarci molto (anzi, per niente). Sono salito da un livello all'altro fino a che l'esplosione di uno scrigno, trovato nei sotterranei più profondi delle Standing Stone, mi ha ucciso. Ricordatevi che prima lo avevo esaminato... ma, sto divagando. Uno degli elementi interessanti di questo gioco consiste nella possibilità di agire come Dungeon Master e di giocare con altri personaggi/giocatori. Tutto sommato è un gioco vecchia-maniera, ma è fatto abbastanza bene e dovrebbe mantenere, noi stupidi cercatori di tesori, felici per un po'.

Atmosfera 70%
Interazione 48%
Interesse nel tempo 65%
Rapporto Qualità/Prezzo 58%
Giudizio Globale 62%

I CONSIGLI DEL MAGO

Diciamocelo, se volete vivere abbastanza a lungo da farvi crescere una barba come la mia, avrete bisogno di aiuto... Specialmente se un grosso orco con gli occhi iniettati di sangue e un cerbero al guinzaglio sta puntando su di voi a tutta velocità. Se questo è il vostro problema, vi consiglio di spegnere il computer, se invece è già spento bevete meno *milk shake*. Nel frattempo, potete provare qualcuno dei Rimedi di Merlino pubblicati qui sotto...

Mordon's Quest
Tenete impegnato Tarzan rispondendo alle sue domande. Perseverate con la barriera di Admantium.

Kentilla
Il Chief Urga ha la chiave piccola.
Uccidete Ogeron per un coltello nero.
Potete prendere il muschio dalla riva del fiume.

Castle of Terror
Ci sono due mulini! In uno c'è una corda, nell'altro un piolo. Spingete il teschio e poi prendete il libro per attraversare il passaggio segreto.

Terrormolinos
Per attraversare la spiaggia avete bisogno di un fazzoletto, la lozione abbronzante, il costume da bagno e il fucile subacqueo.

Worm in Paradise
Un portafoglio nelle mani giuste potrebbe essere la chiave per ritornare a casa.

Red Hawk
Per ottenere della pellicola per la macchina fotografica bisogna trovare lavoro come fotografo al quotidiano Trumpet. Leggete il cartello e verrete assunti e quando vi verrà chiesto cosa vi serve dite una frase con la parola «film».
Per entrare nel museo bisogna trasformarsi in Red Hawk.

Robin of Sherwood
Per uscire dalla prigione bisogna "unire" i prigionieri, facendogli formare una colonna umana e poi aspettare che arrivi la guardia. Quando sarà sopra la grata "afferratelo", fatelo cadere e poi uccidetelo con la spada.

CONTATTI DIRETTI

Dalla redazione mi sono state mandate le numerose lettere che gli avventurieri italiani hanno inviato a ZZAP!
Il Mago non può che essere contento di questa risposta dei suoi seguaci e ringrazia tutti coloro che hanno scritto e quelli che certamente scriveranno.
Da questo numero quindi parte la rubrica dei **Contatti Diretti**. Dalle Alpi alla Sicilia, siete tutti invitati a mandare le vostre offerte e/o richieste d'aiuto, cosicché possiate cominciare a scambiarvi consigli, suggerimenti, opinioni, ecc.
Ricordatevi, però, che **per essere pubblicati** dovrete scrivere il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
Il Mago purtroppo, come è scritto più avanti, non può rispondere personalmente alle vostre richieste d'aiuto (avete idea di quanti siete!!??) e pubblicherà ne "I Consigli del Mago" suggerimenti su quei giochi che ritiene di interesse della maggior parte dei lettori. OK?

AIUTO OFFRESI

Sono disposto a contattare altri avventurieri per le seguenti avventure dinamiche e testuali: tutta la serie di Wally Week, Hulk (risolto), Spiderman (risolto), Hobbit, Lords of Midnight, Lord of the Rings, Borrowed Time, Empire of Karn, Gremlins (risolto), ZORK 1, 2, 3, The Neverending Story, Red Moon, Gruds in Space, Wizardry, Fairlight, Dungeons of Ba, Staff of Karnath, Goonies, Doctor Who, Entombed, Blackwyche, Dragon's Skull, Ring of Power, Aztec Tomb (risolto) e altri.
Marco Riva, Via Dante 22, Triuggio (MI) 20050. Tel. 0362/970287.
Abbiamo risolto Spiderman, The Golden Baton, Hacker, The Staff of Karnath, Blackwyche, Dragon's Skull, The Dallas Quest e possiamo aiutare in Buckaroo Banzai.
Roberto Corbelli e Michele Segoloni (per gli indirizzi vedi "Aiuto Cercasi").

AIUTO CERCASI

Buckaroo Banzai — Come si scala la montagna? Come si attiva la radio? A che serve la linea telefonica sotterranea? E la cassaforte sotto il tavolo all'inizio del gioco? Questi e altri aiuti sono ben accolti.
Roberto Corbelli, via P. Acquacotta 31/G, 06100 Perugia. Tel. 075/44162 (ore pasti).
Michele Segoloni, Via Ponte d'Oddi 8/L, 06100 Perugia. Tel. 075/40728 (ore pasti).

ATTENZIONE SOLUZIONE!

Pubblichiamo qui di seguito la soluzione della prima parte di **The Neverending Story**, inviataci da **Marco Riva**. Se non volete conoscerla quindi non continuate a leggere: lo fate a vostro rischio e pericolo.
NE-E-GET AURYN-S-SW-N-GET STONE-S-GET HORN-BLOW HORN-DROP HORN-W-N-GET BRANCH-S-E-NE-N-W-SW-LIGHT BRANCH-NE-E-E-E-E-E-E-LIGHT BUSH-D-SMASH BOX-DROP STONE-GET CRYSTAL-U-W-W-W-W-W-S-SW-GET FALKOR-W-SW-FLY SOUTH-E-S-E-DROP CRYSTAL-S. Qui aspettate fino a quando le sfingi chiudono gli occhi e poi andate a sud. Inoltre nella casa di Atreiv potete trovare del cibo e un pezzo di cuoio necessario per recuperare il frammento di vetro. In più, a W-SW della locazione di Morla c'è un mantello di velluto nero.

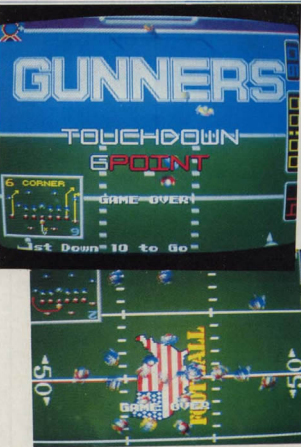
Se qualcuno di voi è membro di un Adventure Club o è sysop di un bollettino elettronico scriva l'indirizzo a Mago Merlino: non mancherò di pubblicarlo.

PER SCRIVERE A MAGO MERLINO

Potete contattare Mago Merlino scrivendolgi presso ZZAP! Via Ariberto 20, 20123 Milano. Amo ricevere le vostre lettere e le pubblicherò con piacere ogni volta che lo spazio lo permetterà. Ricordate che ci potrà essere un po' di ritardo tra la data della vostra lettera e quella della pubblicazione: nel mondo dell'editoria abbiamo dei tempi piuttosto strani.

COIN-OP

GRIDORON FIGHT

Molto probabilmente il nome di questo videogioco non vi suggerirà niente sul contenuto dello stesso; in realtà è invece molto esplicito, perché "GRIDIRON" è il nome con cui viene indicato in U.S.A. il campo di gioco del football americano.
Dopo averci fatto impazzire con la sua stupenda versione del calcio di casa nostra (WORLD CUP), di cui già vi abbiamo parlato, la TEHKAN cerca ora di farci appassionare anche a quello d'oltreoceano; in realtà questo videogioco è nato prima di WORLD CUP, ma era quasi logico che in Italia giungesse dopo, dato che nel nostro paese ancora non ha ben attecchito il football americano, almeno a livello di massa.
Il pregio maggiore di questo videogioco è la possibilità di giocare sia contro il computer che contro un altro giocatore, il che garantirà sicuramente una maggior partecipazione da parte dei videogiocatori (come si è sempre verificato dal Karate Champ 2 in poi), contribuendo magari a una maggior conoscenza del football americano vero e proprio.
Diamo quindi un'occhiata a questa simulazione.
Possiamo innanzitutto scegliere tra tre livelli di difficoltà, che offrono opportunità sia al principiante che al giocatore esperto: infatti, se il livello EASY risulta abbastanza abbordabile dopo un minimo di allenamento, il MEDIUM è già più impegnativo e l'HARD è di una velocità impressionante.
Il gioco, come nella realtà, si svolge in 2 ben distinte fasi: ATTACCO (OFFENSE) e DIFESA (DEFENSE).

Quando ci troviamo in attacco abbiamo a disposizione 4 tentativi per guadagnare 10 yarde; se riusciamo nell'intento, ricominciamo con altre 4 possibilità, e così via.
Se invece falliamo l'impresa o la palla viene intercettata (INTERCEPT), il gioco passa all'altra squadra e noi diventiamo difensori; lo scopo ultimo del gioco è riuscire a portare la palla oltre la linea avversaria di TOUCHDOWN.
Quando ci troviamo in attacco, dobbiamo scegliere tra diversi schemi, che compaiono sul video con quest'ordine:
1 OFF TACKLE
(RUNNING PLAY)
2 LEFT SWEEP
(RUNNING PLAY)
3 RIGHT SWEEP
(RUNNING PLAY)
4 DRAW
(RUNNING PLAY)
5 SQUARE OUT
(PASS PLAY)
6 CORNER
(PASS PLAY)
7 LOOK IN
(PASS PLAY)
8 POST
(PASS PLAY)
P - PUNT KICK
(KICKING PLAY)
F - FIELD GOAL
(KICKING PLAY)
I primi quattro schemi permettono di liberare una zona del campo per far correre un uomo (e per questo vengono chiamati "RUNNING"), mentre i secondi quattro smarcano uno o più uomini per poter far loro un passaggio lungo, con una eventuale successiva corsa; infine gli ultimi sono due tipi di calci, per poter lanciare in avanti la palla o per tentare di ottenere i 3 punti del FIELD GOAL.
Per scegliere l'azione che si intende fare, basta spostare il comando a palla (come quello di WORLD CUP) in maniera tale che compaia il simbolo desiderato nella finestrella a LED posta davanti allo schermo, e quindi schiacciare il pulsante.
Per il resto, bisogna solo usare il comando a palla per correre il più veloce possibile, mentre il pulsante viene utilizzato unicamente per passare o calciare nelle azioni che lo permettono (in questi casi la palla dà la direzione e la potenza del tiro).
Quando invece ci troviamo in difesa, dobbiamo cercare di indovinare l'attacco avversario e quindi scegliere la difesa conseguente, stando sempre pronti, in caso di errore, a portarci sulla traiettoria della palla.
Nel complesso questo GRIDIRON FIGHT è una buona simulazione di gioco, con una valida dinamica d'azione, anche se con qualche lacuna; ma in fin dei conti, anche in WORLD CUP mancano ad esempio falli e rigori, però il divertimento è più che assicurato.

ASO
(ELECTRONICS 1986)

Cominciamo subito col dipanare il mistero di questo videogioco. che si rende affascinante anche grazie all'ermetismo della miriade di lettere che compaiono in esso, fatto che si riflette persino sul suo nome: ASO sta per Armored Scrum Object, nome che si ricollega vagamente ad un altro gioco recensito in questo numero, dato che "Scrum" indica una "mischia", specialmente nel rugby.

Il gioco appartiene al filone spaziale, ma più che assomigliare a Xevious o Megazone, si avvicina a Star Force, come grafica, come genere di avversari e soprattutto come difficoltà.

Brevemente i comandi: un joystick a otto (o a quattro, secondo la "fortuna") posizioni, un pulsante per i missili aria-aria e uno per le bombe aria-terra (o uno solo, che incorpora entrambe le funzioni) ed infine un ultimo pulsante per... cambiare astronave!

Proprio così: se guardate lo schermo in basso, noterete una strisciolina con otto quadratini, che contengono ciascuno una diversa astronave con una particolare potenza di fuoco; il cambio può essere effettuato quando si è accumulata una certa quantità di energia (allora le astronavi iniziano a lampeggiare) e dura fin quando non si esaurisce l'energia stessa.

Per accumulare energia bisogna raccogliere le varie lettere "E" (gialle, azzurre o rosse), naturalmente dopo aver fatto saltare ocn una bomba le cupole che le nascondono.

Tutte le lettere sono nascoste da cupole, ma per fortuna non è sempre necessario scoprirle tutte con le bombe: se si trova una "F", penserà lei a risparmiarci il lavoro, almeno per il tratto che compare sullo schermo.

Ma vista l'esasperante lentezza iniziale della nostra astronave, forse la lettera più importante è la "S": ne servono ben 3 per incrementare la nostra velocità una prima e una seconda volta; lo stesso numero di "raccolte" è necessario per aumentare il numero di missili ("L") e di bombe ("M"), prima a 2 e poi a 3 per volta.

Ma ci sono ancora molte lettere: la "B" dà semplicemente dei punti, la "P" regala addirittura un'astronave, la "V" aumenta l'energia, mentre al contrario la "C" la toglie tutta, e la "K" permette di ricostruire con vari pezzi le astronavi da cambiare che abbiamo già usato; ci sono poi le lettere rovesciate che tolgono ciò che davano quando erano dritte.

Infine ci sono la "W", che porta avanti di mezza "AREA", e la "R", che al contrario ci riporta indietro; il gioco è suddiviso in AREE (01, 02, 03, ecc.), ciascuna delle quali ha due punti cruciali dove ci sono uno o più mostri molto pericolosi, per cui spesso quello è il momento migliore per cambiare astronave.

Ma con l'avanzare del gioco, all'altezza dell'AREA 04 e 05, spuntano nuovi avversari, quali i proiettili autocercanti o le postazioni nascoste sottoterra, che rendono la situazione tanto intricata che sarebbe necessario poter cambiare continuamente astronave.

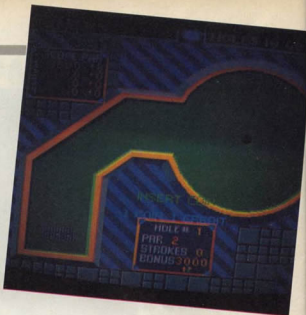
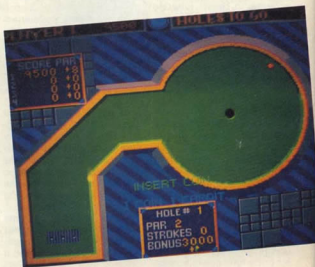
Voci dicono che anche ASO termina ad un certo punto: voi ne sapete qualcosa?

MINI-GOLF
(BALLY SENTE 1985)

Tra i molti videogiochi originali ed innovativi offertici dal sistema della BALLY-SENTE, questa simulazione del mini-golf è sicuramente uno dei più riusciti: a conferma di ciò basterebbe fare una rapida inchiesta per verificare che questo gioco è uno dei più odiati e giocati in assoluto.

La causa principale di questo odio è sicuramente il comando, una insidiosissima palla (tipo quella di CRYSTAL CASTLE), con la quale quasi mai si riesce ad indirizzare nella maniera desiderata la pallina sullo schermo, se non dopo una lunga (ed onerosa) pratica.

Lo scopo del gioco è logicamente mandare in buca la pallina: trattandosi di mini-golf e non di golf, l'azione si svolge in uno spazio ristretto e ben delimitato, e gli ostacoli sono artificiali ed ancora più maligni di quelli naturali che si possono trovare nel golf.

Questo MINI-GOLF è composto da 18 BUCHE (o "HOLE"), al termine delle quali il gioco finisce: diventano sempre più i videogiochi predisposti

per non oltrepassare un certo limite di tempo di gioco, perché è l'unico rimedio trovato dai programmatori per fronteggiare l'enorme aumento della abilità dei videogiocatori, ma in questo caso il"fattaccio" è parzialmente giustificato dal fatto che la simulazione rispecchia fedelmente la realtà (cioè il mini—golf che si gioca con pallina e mazza).
Comunque, non preoccupatevi: prima che riusciate ad arrivare a tentare di finire l'ultima buca ne dovrete usare di gettoni!
Agli inizi, per darci la possibilità di impratichirci anche con le buche più avanzate, il gioco ci offre la possibilità di continuare la partita (una, volta sola) partendo dal punto che avevamo raggiunto, sempre che quest'ultimo non sia oltre la 12° buca; però non pensate di poter usare questa opportunità per realizzare dei record più alti: i punti si devono fare soprattutto nelle prime buche, come capirete dal meccanismo di gioco che ora vi spiegheremo velocemente.
Il gioco inizia con un certo numero di possibiiità (indicate come "HOLES TO GO"), che solitamente sono 3; ad ogni buca questo numero decresce di una unità e vieni reintegrato solo se riusciamo a mandare la pallina in buca con un numero totale di colpi inferiore a quello indicato dal "PAR": in pratica per mantenere fisso il numero delle possibilità bisognerebbe fare tutte le buche con un colpo in meno del "PAR". Ci sono 9 buche con un "PAR"2, 7 con "PAR"3 e solo 2 con "PAR"4, precisamente la 6ª e la 18ª (cioè l'ultima), che sono anche le uniche due buche che non abbiamo mai visto fare ccn un unico colpo.
Se si riesce ad imbucare la pallina al primo colpo, si ottiene un BONUS che varia da 3.000 (buche con PAR 2) ai 3.500 punti (buche con PAR 3), sino ai 4.000 "impossibili" (buche con PAR 4).
Per ciascun errore si perdono dapprima 1.000 punti e poi 500 ogni colpo, fino a giungere ad un valore di 500 punti; se si fallisce anche quest'ultimo colpo, si passa alla buca successiva senza prendere un punto (ma anche senza perdere altre "HOLES TO GO"), sempre che abbiamo ancora almeno 1 possibilità.
L'ultima maniera per totalizzare punti riguarda solo i più abili: terminata l'ultima buca, ci vengono accreditati altri 1.000 per ogni EXTRA HOLES, cioè per ogni possibilità che abbiamo conservato.
Facendo un rapido calcolo, si ottiene quindi un punteggio totale massimo, cioè per una partita senza errori, di 73.500 punti; noi siamo arrivati a quota 50.500, perciò ...auguri!
Ne avrete bisogno prima per individuare le traiettorie migliori (ad ogni buca c'è la possibilità di iniziare da tre posizioni diverse, tranne la 7° che ne ha solo due) e poi per riuscire a ripeterle tutte nella medesima partita.
Vi risparmiamo infine una lunga e noiosa descrizione delle buche: l'importante in questo gioco non è tanto la grafica, che pur è molto ben curata (attenti agli spigoli alle uscite delle curve!), ma il saper scegliere la strada e il tempo giusto (ricordate che c'è anche un tempo limite per ogni tiro) per superare ostacoli fissi (quali barriere o pendenze) o periodici (buche, flussi d'energia, girandole).
Ultimo consiglio: non fidatevi troppo delle traiettorie più corte ed immediate, perché spesso la strada più diffiicile è la più semplice...

PETTY

MARBLE MADNESS

Per questo mese vi offriamo una piccola curiosità riguardante uno dei più bei videogiochi in assoluto, made by Atari: Marble Madness.
Di tanto in tanto capita di vedere questo gioco andare in panne: arrivato ad un punto del percorso fa morire senza motivo la nostra pallina e si incanta lì, continuando a far ricomparire e subito morire la pallina.
In questi casi bisogna spesso chiamare i tecnici per dare una sistematina al gioco.
A noi però è capitato anche un altro fatto curioso, che fortunatamente possiamo presentarvi anche con una foto: giunti all'imboccatura di uno degli imbuti del secondo quadro, la pallina si è incastrata in un angolo e da lì non si è più mossa, nonostante i nostri sforzi.

Risultati?
Niente.

Nessun bonus speciale, nessun salto di quadro, solo un inesorabile GAME OVER.
Ma la curiosità resta: chissà che non esista qualche altro punto che...
Il bello dei videogiochi è anche questo!

Mai come questo mese la nostra GARA potrà essere combattuta: tutti e tre i giochi recensiti sono appena comparsi sulla scena e la loro diffusione è solo agli inizi, per cui i punteggi viaggiano ancora a livelli relativamente bassi.

COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP COIN-OP

GIOCO ....

PUNTEGGIO .... *GIOCATORE* ....

VITE INIZIALI .... *VIA* ....

VITE EXTRA .... *CITTA'* ....

CAP.......... *TEL.* ....

SALA GIOCHI ....

GESTORE ....

(FIRMA) ....

DO RE MI FA

DO RE MI THINGIE!

ZZAP! è riuscito a riunire tre musicisti egomaniaci nella stessa stanza, nello stesso momento! A ZZAP! non facciamo mai le cose a metà... ROB HUBBARD, BEN DAGLISH e TONY CROWTHER (meglio noti come We Music), DAVID WHITTAKER parlano con GARY LIDDON e GARY PENN della loro carriera, dell'industria del software e di un po' d'altre cose.

BD OK fateci delle domande
GP OK, senti questa: "Rob, da quanto fai musica al computer?"
(Risate, lamenti e battute un po' da tutti)
BD Caspita, che domanda interessante!
GP OK, scusate! Scusate, ma se a nessun altro viene in mente una domanda migliore, questa è la prima domanda.
RH Da quanto? Da quando ho sentito per la prima volta *Jammin*
BD Jammin? Il pezzo di Bob Marley?
GP Il gioco della Task Set?
RH Proprio lui. Mi ha veramente colpito.
GP E cosa hai fatto dopo *Jammin*?
RH Mi sono rotto per anni a fare software educativo, che è stata una gran perdita di tempo, e poi ho lavorato per una software house e ho fatto un gioco ed è fallita. Non dirò niente a questo riguardo a meno che qualcuno non scopra tutto.
GP Oh, io lo so. Si tratta di Razzmatazz!
RH Come fai a saperlo?
GL e GP Ahahahah! Lo sappiamo.
GP C'era una carinissima fragolina con delle gambe e la musica di *Blue Monday* e dovevi raccogliere degli oggetti...
RH Oh, vaffan...
(*tutti ridono*)
GP mi sono sempre chiesto chi avesse fatto la musica di quel gioco e poi trovai il tuo demo sulla Net (*Compunet*, una delle reti per home computer più diffusa in Inghilterra, ndr) e pensai "Ecco chi!". Devi guidare quella fragolina su per una scala...
TC Dai, Rob, uccidilo. Dai, uccidilo!

In un televisore da 14" quanto tempo di quadro usi? – Tanto così – Di questo devo fare una foto

RH Devi capire che è stato fatto molto tempo fa.
GP Hai proprio scritto tu il gioco?
RH Non proprio. Mi sono state date delle indicazioni: cosa fare con quegli stupidi sprite, con la grafica e via dicendo. È stata una totale perdita di tempo, ci ho messo un mucchio di tempo e non ci ho ricavato neanche un maledetto penny. Decisi allora di mettermi a fare solo musica.
GP Quindi dopo Razzmatazz sei passato a...
RH Qualunque cosa pubblichiate, non parlate di Razzmatazz.
GP OK, non parleremo di Razzmatazz. Anzi, sai cosa ti dico, non lo chiameremo neanche Razzmatazz. D'ora in poi, lo chiameremo...
GL Progetto X!
(*risate*)
GP quindi dopo il Progetto X hai fatto...
Tutti PROGETTO Y! (*risate*)
GP Dopo di che hai fatto... *Confuzion*?
RH No, in realtà mi ci sono voluti circa otto mesi prima di fare qualcos'altro...
BD Non mi sorprende! "Salve, mi chiamo Rob Hubbard...". "Hey, aspetta un attimo, non sei quello che ha fatto Razzmatazz?!"
(*risate*)
GP Dai, smettetela. In effetti, sai cosa volevo chiederti? Hai fatto tu la musica di Samantha Fox Strip Poker?
RH No.
GP Beh, c'è qualcuno che t'assomiglia.
GL Sembra più un pezzo di Galway.
RH Potrebbe essere Galway.
GL No, ne dubito.
TC Potrebbe averlo fatto a tempo perso.
GP E TU, Benjamin, come hai cominciato a fare musica?
BD Non mi chiamo BENJAMIN: il mio nome è BEN e basta. Anzi, visto che ci siamo vorrei fare una dichiarazione a beneficio di tutte le riviste di computer. Il mio cognome è D-A-G-L-I-L-S-H e non D-A-L-G-L-I-S-H (Dalglish è un famoso giocatore, ora anche allenatore, del Liverpool, ndr). Mi dà proprio sui nervi.
GP Va bene e quale è stato il tuo primo pezzo?
BD Loco.
GP Loco? È stato il tuo primo pezzo?
BD No, aspetta un attimo. Abbiamo cominciato facendo software educativo a scuola, Aztec Software ci chiamavamo. Abbiamo fatto un mucchio di cose educative a scuola, Tony ed io. Ma sicuramente non ne avrete mai sentito parlare, solo le scuole ci conoscevano, praticamente ogni scuola d'Inghilterra.
GP Anch'io sono andato a scuola, sai?
BD Aztec software per il BBC. Era roba pessima. E poi Tony è diventato una megastar ed io ho fatto Loco a due voci, e rallentava quando andavi più veloce....
GP rivolto a TC Ho sempre creduto che l'avessi scritto tu?
TC No, era stato attribuito a

SOL LA SID

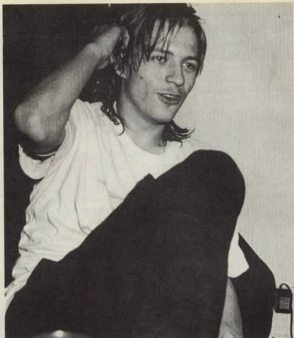
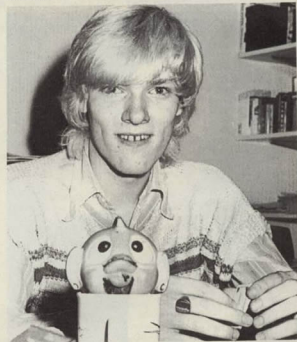
Ben Daglish: musica di Ben Daglish.
GP rivolto a BD Poi hai fatto Black Suicide Thunder...
TC Io ho fatto Suicide e tu Black Thunder.
BD Poi siamo scomparsi e poi abbiamo fatto William Wobbler e poi...
TC ... dopo abbiamo fatto Ranbow.
BD E poi mi sono preso un po' di congedo nel tentativo di fare l'università
GP David, quando hai cominciato a fare musica, voglio dire col Commodore?
DW Nel giugno 1983. Beh, in effetti ho cominciato nel febbraio 82
BD Hey, ha tutto scritto. S'è preparato le risposte. Non posso crederci! Non è giusto...
DW Al tempo suonavo in un gruppo, e cercavo di tirare avanti, ma era difficile, e poi sono passato al 64 e la mia inclinazione musicale si è manifestata più della mia inclinazione a programmare. Mi commissionarono un mucchio di pezzi brevi per il Commodore e poi sono andato alla Terminal Software (una software house inglese, ndr) ed ho fatto Lazy Jones. Dopo di che sono diventato libero professionista. Recentemente sono entrato a far parte della Binary Design di Manchester dove sono il musicista ed uno dei programmatori.
RH Martin Galway vive a Manchester.
GP rivolto a DW Conosci Martin Galway?
DW ... si e anche molta gente in camicia di forza!... l'ho incontrato una volta.
DB E cosa ne pensi?
DW Beh, ho cercato di fargli una certa impressione e non ho ricevuto risposta...
GL andiamo avanti, fai un'altra domanda.
GP Tocca a TE ora fare domande! Ne ho già fatte tre!
RH Perché non fate fare le domande ad uno di noi?
GP OK, fate una domanda?
DW in un televisore da 14 pollici quanto tempo di quadro (termine tecnico che è inutile spiegare, tanto o sapete cos'è o non ci capireste niente, ndr) usi?
BD Tanto COSÌ.
TC Di questo devo fare una foto.
GL Nooooooo...
RH Pensate che il SID (il microprocessore musicale del 64, ndr) sia stato sfruttato al massimo?
TC Secondo noi no, dato che ogni giorno scopriamo qualcosa di nuovo.
BD Il flauto è un ottimo esempio. Il flauto è uno strumento che esiste più o meno da circa 2000 anni: c'è qualcuno qui che potrebbe dire che il flauto è stato sfruttato al massimo? Il SID è uno strumento, non è una maledetta macchina, è uno strumento, un qualcosa con il quale puoi fare della musica.
RH James Galway? Lui è piuttosto bravo al flauto.
BD Cosa? James Galway, ne ho sentito parlare: infatti, conosco suo nipote...
GP rivolto a DW Incidentalmente, non sei imparentato con ROGER Whittaker, vero?
DW È mio zio.

Rob Hubbard

Un offeso GP rivolto a GL Hey, ha detto che stavi scherzando!
GL Stavo scherzando! (rivolto a DW) Scherzavi, vero?
BD Si, scherzava! (*risate*).
GL L'ho inventato. Ho pensato: "Ecco una buona battuta — Martin Galway è il nipote di James Galway quindi...
BD rivolto a DW Veramente?
DW Certo.
GL Noooooooo!
TC (riferendosi a BD) Allora suo padre non gioca a pallone?
(*risate*)
BD Si sillaba in modo differente! D-A-G (urlando) DI! A! GI! ELLE! I! NON SAPETE LEGGERE?
Un GL ancora sotto shock rivolto a DW Veramente?
DW Pensavo che si sapesse.
BD (insistendo) Non c'è modo di sfruttare al massimo un microprocessore SID. È uno strumento per comporre musica. Puoi arrivare ad un punto oltre il quale non riesci a migliorare tecnicamente, ma questo non significa che non puoi farci qualcosa musicalmente. È una domanda priva di senso.
RH Sono perfettamente d'accordo.
RH Un'altra domanda, per favore...
BD OK, quindi tu neghi categoricamente di aver fatto la musi-

David Whittaker

DO RE MI FA

ca di Samantha Fox Strip Poker?
RH No.
DB Quindi stai dicendo, cioè, è vero quindi che tu stai negando che avresti detto "SÌ" se la domanda fosse stata "Hai fatto la musica di Samantha Fox Strip Poker?"
DW Devo ammettere che sotto pressione... non l'ho fatta.
RH Mente, l'ha fatta lui.
BD Visto che non sono stato io, deve essere stato Galway!
BD Tocca a te, David, fare una domanda?
DW Rob Hubbard, quanto vuoi per le tue routine musicali?
RH Me l'hanno già chiesto, buffo no? Per il Commodore 64 o per l'Amstrad?
(*risata*)
RH Un giorno mi telefona un ragazzo — questa è una storia vera — e dice: "È vero che sei stato pagato cinquantamila sterline per fare la musica di *Thing on a Spring* e che puoi imporre i tuoi prezzi quando e come vuoi? Gli ho risposto: "Amico, se mi pagassero veramente così non vivrei in Newcastle, sarei alle Hawai, no?"
BD Seriamente, potreste parlare dei dischetti che mi hanno rubato?
(*facce stupefatte*)
BD Non lo sapete? Qualcuno è entrato nel mio ufficio, mi ha rubato il disk drive e TUTTI i miei dischi di sviluppo, tutte le copie dei miei dischi e tutti i dischi sorgente di Tony e abbiamo dovuto ricominciare da capo. E di tutta la roba che c'era sui dischi demo non avevamo il listato originale, solo un database del materiale che c'era su. Non m'importa se qualcuno ci fa delle copie — possono farne quante ne vogliono — ma mi piacerebbe veramente averli indietro. Se qualcuno me li spedisce non farò domande, non leggerò neanche il maledetto timbro postale. Basta che mi li ridiano.
Rh Dopo di che gli spezzerai le ossa.
BD Sì, dopo di che gli spezzerò le ossa (*risate*).
GP rivolto a BD La tua musica è molto musicale.
GL (*ride*) È molto dolce. Sono delle simpatiche musichette, vero?
BD Non ho mai preteso di essere un compositore, sono un *tunesmith* (più o meno, artigiano musicale; andando avanti capirete perché l'abbiamo lasciato in inglese, ndr).
GP Con un cognome come Dalglish non puoi esserlo.
BD DAGLISH!!!
GP Se il tuo cognome fosse Smith...
GL Sì, e il tuo nome Tune...
BD OK, mi arrendo: **Io** ho fatto Samantha Fox (*risate*).
GP Ci sono molti ragazzini che ci chiedono "Perché odiate Rob Hubbard?"
RH Mi dava veramente fastidio finché non ho parlato con lui (*indica GL*) al telefono.
GL Sono diplomatico (*risate*).
BD Due mesi fa mi chiedeva di ucciderti.
RH Una volta ero veramente stufo del mondo dei computer e del fatto che fosse un'industria così piccola. Anzi, più ci lavori e più ti accorgi di come è piccola.
BD E meschina anche.
RH E poi quelli come voi non sono proprio degli specialisti: non fate altro che dare un'opinione su qualcosa.
BD Voi date un'opinione personale sul fatto che vi piaccia o meno un pezzo musicale. Non sapete se è tecnicamente buono o no.
GL Invece lo so.
BD Sì ma non sai la teoria che ci sta dietro e non sai quanto può essere difficile...
TC È vero.
BD Sì, è così. OK, i giochi puoi provarli e dire "Questo ha una pessima grafica, questo ha un'ottima grafica, il gioco è lento, ecc", ma non puoi prendere un qualunque brano musicale, non importa quanto sia brutto, e dire questo è brutto.
RH Questo spesso vale anche per i giochi. Voglio dire, puoi fare delle congetture su come sono state fatte delle cose e ti accorgi che alcune cose sono tecnicamente molto difficili da fare. Alcune cose che fai passano sopra la gente. E cosa fai allora? Fai un gioco che piacerà allo stupido ragazzino che va con sua madre da Smiths

Dan Daglish

Din Din e Tony Crowther

SOL LA SID

(una catena di negozi inglesi che vende giornali, libri, dischi e computer giochi, ndr) e compra un gioco al mese oppure cerchi di essere originale e fai qualcosa di più creativo, rischiando di passare miglia e miglia sopra la testa della gente? Ho fatto delle cose che pensavo fossero maledettamente buone, musicalmente parlando, e non vi sono piaciute.
GP E poi fai qualcosa di cui non sei molto soddisfatto e a noi piace.
BD Esatto. Se fai qualcosa che assomiglia a tutto il resto, qualcosa di facile e funky ed alla moda, piace a tutti.
GP È soggettivo.
RH Mi girano le scatole perché ZZAP! esce sempre prima dappertutto che a Newcastle, l'ombelico del mondo. E questi maledetti ragazzini mi telefonano e mi dicono: "Lo sai cosa ha detto di te ZZAP!"? (*risate*)
RH Ormai ci ho fatto l'abitudine. La gente mi cerca comunque e mi chiede: "Hai sentito cosa sta facendo David Whittaker?" ed io rispondo "Penso sia eccezionale". "Hai sentito i pezzi della WE MUSIC?" ed io rispondo "Penso siano ottimi". Per quanto mi riguarda, finché c'è altra gente che fa musica decente è meglio per tutti. Una cosa che invece è molto frustrante per noi programmatori musicali è lavorare due o tre settimane per fare qualcosa per un gioco e poi vedere che la vita di quel gioco sugli scaffali dei negozi è di soli due mesi. Dopo di che viene più o meno dimenticato.
BD Questa è l'industria.

GL Quindi come programmi la tua musica?
RH Tutti pensano che prenda un DX7 e lo attacchi sul retro del Commodore e suoni su un DX7 e sia tutto fatto. Non uso nessuna *utilities*.

TC (con fare sardonico) Usi un 64? (*risate*).
RH Sì, uso un 64. Uso un assembler e un disk drive e basta. Ho una tastiera sulla quale provo le idee musicali, come vengono, per un paio di ore e poi vedo cosa ne è venuto fuori.

GP Ben?
BD Io faccio esattamente lo stesso. Ho una piccola tastiera Technics con la quale esperimento: questa sequenza d'accordi mi piace, OK, quindi ci metterò questa linea di basso e suonerò la linea di basso sul computer mentre canticchio "dubaduba dum, dubaduba dum, dum dum, dum dum, dubaduga dum dum..." bene, questo mi piace, ci metto anche questo. Ed ora cosa faccio con la voce mediana: provo a suonarla un quinto e un terzo sotto la prima voce. Nessuna apparecchiatura complicata.

DW Beh, è così...
BD Voglio dire, la cosa che ti dicono sempre quando cercano di insegnarti composizione al conservatorio è "Oh no, non dovresti comporre al piano, dovresti sentirlo in testa". Invece PUOI farti venire le idee alla tastiera: è più facile sentirle. Ma alla fine si riduce tutto al fatto se tu puoi sentirle e se sai in anticipo se funzionerà o meno. Ovviamente, la proverai e riproverai un mucchio di volte una volta che ti è venuta l'idea, ma prima devi avercela.
DW Beh, io ho un approccio radicale. Uso un assembler ed un disk drive (*risate*).
DW Scrivo le note in esadecimale dopo averle provate su un CX5. Vorrei che qualcuno trovasse un altro modo per farlo così da poterglielo rubare e fare il tutto più facilmente.

Qui c'è il tetto qui c'è il campanile, qui c'è la porta ma dov'è la gente?

BD Il che ci riporta a... Rob, quanto vuoi per le tue routine musicali? (*risate*).
RH Le mie routine musicali non sono niente. Non sono altro che dei codici sorgente con su delle etichette. Ti farò pagare le etichette; le etichette sono ben fatte, sai? (*risate*).
RH Specialmente se sono di cattivo umore: etichette porno (*altre risate*).

ROB HUBBARD ha 30 anni ed è di Newcastle. La sua lista di "lavori" è lunga e impressionante... Up, Up and Away (Starcade) (un gioco che non fu mai pubblicato, dai produttori di Savage Pond), Razzmatazz (Ubik) (un altro gioco che non fu mai pubblicato), Confuzion (Incentive), Thing on a Spring (Gremlin Graphics), Gremlins (Adventure International) (un gioco arcade, basato sul film omonimo, che non fu mai pubblicato), Monty on the Run (Gremlin Graphics), Action Biker (Mastertronic) Battle of Britain (PSS), Human Race (Mastertronic), Zoids (Martech), Rasputin (Firebird), Master of Magic (Mastertronic), Game Killer (Robtek), Gerry the Ger (Firebird) (un altro dei suoi preferiti), Geoff Capes Strongman (Martech) ("Al tempo ero smarronato"), Phantoms of the Asteroids (Mastertronic), Kentilla (Mastertronic) (un altro dei suoi preferiti), Thrust (Firebird), International Karate (System 3) (un altro dei suoi preferiti), Spellbound (un altro ancora), Bump, Set, Spike (Mastertronic), Formula One Simulator (Mastertronic), Video Poker (Mastertronic), Proteus (Fiebird), WAR (martech) (uno "spara e fuggi" di prossima pubblicazione), Hollywood or Bust (Mastertronic) e Flash Gordon (Mastertronic) (entrambi di prossima pubblicazione).

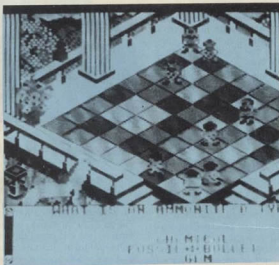
DAVID WHITTAKER ha 29 anni ed è di Bury. I suoi "lavori" comprendono la musica per... Lazy Jones (Terminal Software) (David ha scritto anche il gioco), Willow Pattern (Firebird), Elektra Glide (English Software), Max Headroom (Quicksilva) (il suo pezzo preferito), Craps (Argus Press Software), Hocu Focus (Terminal/Argus Press) (David ha scritto anche il gioco) e Knight Games (English Software). Ha scritto inoltre pezzi per l'Amstrad, l'MSX e il C16.

BEN DAGLISH ha 19 anni ed è di Sheffield. I suoi "lavori" comprendono la musica per... Loco (Alligata), Black Thunder (Quicksilva), A View To a Kill (Domark), William Wobbler (Wizard), Ark Pandora (Rino), Bombo (Rino) (Galactic Stranger, il pezzo del secondo schermo, è uno dei suoi preferiti), Biggles (Mirrorsoft), Way of the Tiger (Gremlin Graphics), Trap (Alligata) (un altro dei suoi pezzi preferiti), Pub Games (Alligata), Pentacle (Gremlin Graphics) e Future Knight (Gremlin Graphics).

POWERPLAY PER IL 64

Powerplay è il titolo della prima realizzazione dell'**Arkana** per il Commodore 64. Il gioco è stato uno dei giochi per BBC più venduti, e può essere descritto vagamente come un gioco a quiz con aspetti arcade. A dirla così può sembrare una cosa un po' noiosa, ma Gary Penn, che è riuscito a mettergli le mani addosso, sostiene (per quello che può contare il suo parere) che non lo è affatto.
Per ora fatevi un'idea generale del prodotto guardando la foto, nel prossimo numero potrete apprezzarlo in pieno in una recensione come si deve.
Rimanete sintonizzati...

Gremlin Graphics ha in preparazione 4 nuovi titoli che dovrebbero comparire nel periodo natalizio.

"**Pentacle** dovrebbe uscire in Autunno ed è un arcade adventure con grafica a 3D, è piuttosto originale, ma acuto e convincente" dichiara Gary Penn, che nessuno dei nostri colleghi inglesi vuole più vedere in redazione, ed è stato abilmente mandato a fare un giretto tra le software house. Probabilmente dopo la sua visita molti programmatori avranno dei problemi mentali, ma per ora non giungono notizie preoccupanti.
La prima tappa del suo pellegrinaggio era a Sheffiled dove ha sede la Gremlin Graphics e pare che sia rimasto parecchio impressionato da ciò che ha visto.
Ha pronunciato giudizi entusiastici su un arcade intitolato **Future Knight**, che ha come protagonista un piccolo, ma inegnoso cavaliere dalla magica armatura, che deve ritrovare e salvare la sua amata dal diabolico cattivo di turno (GP non si ricorda il nome). Ha 20 livelli multi-schermo che scrollano e sono pieni di ostacoli e piattaforme. È stato creato dagli stessi tipi di Bounder (che tra l'altro stanno preparando Bounder II, con un sacco di novità).
Mr Penn ha commentato la grafica definendola "incredibile" e ha sostenuto di non aver mai visto sprite così ben fatti su un C64. Sapendo che non ride mai e che non è un tipo facile ad entusiasmarsi...
Poi ha continuato (ed è stato difficile fermarlo) parlando di

GREMLINS GRAPHICS

Trailblazer, un gioco scritto da Shaun Southern, l'autore di Kik Start e Hero of the Golden Talisman. Traiblazer era originariamente un gioco per il Commodore 16, ma è risultato talmente interessante da aggiudicarsi una conversione per 64 anche se ci sono diverse modifiche e novità da inserire.
G.P. ha detto "È una specie di Bounder in 3D, ma non c'entra niente. C'è una griglia tipo quella di Ballblazer, anche se non ha niente da Ballblazer, ci sono trabocchetti, quadri su cui rimbalzare e altri da evitare per non rimanere appiccicati, e poi, e anche, insomma è grande! Si può anche giocare in due e cercare di fregare l'altro buttandolo fuori dalla griglia e inoltre...". Grazie Gary. A presto per altri dettagli...

ZZAP! LIVE

Il 4 settembre alla Fiera di Milano si apre la 20ª edizione del SIM-HIFI IVES, il salone della musica e dell'elettronica di consumo, il più importante appuntamento dell'anno per quanto riguarda i produttori di computer, strumenti musicali ed hi-fi.
E ZZAP! non poteva mancare! Finalmente ci potremo guardare nelle palle degli occhi e dirci quello che pensiamo gli uni e degli altri (credete che i redattori non abbiano un'opinione sui lettori?).
Il SIM è un'ottima occasione anche per andare a ficcare il naso nei piani di software house e costruttori e ci saranno una serie di ghiotte novità da toccacciare. A far la parte del leone saranno sicuramente Commodore e Atari con i loro Amiga e ST, ma non dimentichiamo l'Amstrad che si presenterà finalmente al grande pubblico italiano e gli MSX 2.
E degli Spectrum che ne sarà?
In attesa di notizie, conferme e, speriamo, sorprese, torniamo a noi.
ZZAP! sarà lì con un suo stand, con i suoi redattori, ecc. Abbiamo richiesto un gruppo di procaci hostess ma per ora non ci è stata confermata la loro presenza. Potrete così coronare il sogno di questi ultimi 6 mesi: incontrarci, chiederci un autografo, umiliarci a Rambo e Commando. In cambio di questa favolosa ed unica occasione potreste portarci un po' di POKE da sbarco e qualche idea per la rivista.
Un altro appuntamento da non perdere è quello con il nostro illuminato direttore, Riccardo Albini, che nell'ambito di Computer Play '86, la Mostra Concorso del Gioco Creativo, terrà una relazione su «Analisi e strategia di un gioco complesso». Niente pomodori, per favore.
Non fateci star lì per niente!! Venite a trovarci e divertitevi! Chissà che non vi capiti di ritrovarvi da qualche parte nel numero di Novembre di ZZAP!?

NOVITÀ DALL'ACTIVISION

Buone notizie per gli amanti di Hacker: l'Activision ne sta realizzando il seguito che si intitolerà, molto originalmente, **Hacker II-The Doomsday Papers**.
La seconda parte comincia dove finiva la prima, ma l'approccio adottato è completamente differente: l'FBI vuole che ritiriate alcuni documenti segreti da una base in URSS, cosa da poco per chi ha già salvato il pianeta.
Dalla vostra base controllate tre Unità Mobili (MRU), quattro Unità Monitor Visive (VDU) e un sofisticato sistema di videoregistratori.
Le VDU sono visualizzate sullo schermo e vanno utilizzate, in collaborazione con il sistema video, per fregare il sistema di sicurezza computerizzato in modo che non possa rilevare la vostra presenza.
Il solito G. Penn che ha visto e provato il gioco all'Activision, ha dichiarato che è "proprio carino" e ha aggiunto "la storia del videoregistratore non è niente male: puoi usare l'avanzamento e il riavvolgimento veloce e la pausa, il che rende tutto molto realistico". E sul gioco in sé? "Oh yeah, mi sembra buono in tutto".
Ma non finisce qui.
Nei programmi dell'activision ci sono due giochi sportivi della Gamestar: **Two-on-Two Basketball** e **Golf** (solo per Commodore 128) e più in là nel tempo **Portal**, un programma multi-disco, e **Big Trouble in Little China**, basato sul film omonimo che dovrebbe apparire sul grande schermo alla fine dell'anno.
Le ultime indiscrezioni riguardano **Ghostbusters II**, ma non è dato sapere se si tratterà di un gioco ispirato ad un ipotetico seguito del fortunato film o meno. Solo il tempo ce lo potrà dire...

ULTRA GAMES

La **Microclassic** ha sfornato una specie di decathlon ridotto (ci sono 9 gare e non crediamo ci sia una parola adatta), intitolato **Ultra Games**.
L'obiettivo del gioco è, naturalmente, quello di sfidare i vostri amici nelle varie specialità per vedere chi è più forte, veloce, potente, ecc.
Le prove sono: Target Shoot Out (tipo le freccette), Urban Helichase (svolazzare tra degli edifici evitando di beccarli), Cyberball 2000 (un calcio giocato dai robot), Pinball Wizard (molto originale!), Dawn Raid (caccia contro carri armati), Mind Twister (un test di potenza mentale), Triple Draw Poker (ma non c'è Samantha Fox), Into the Abyss (salto dal trampolino) e per finire Space Pool (biliardo con i ventilatori).
Prossimamente su questi schermi.

GIOCHI

Ehi! Sentito che storia? Nooh? Bè, allora, la Epix ha annunciato che prima della fine dell'anno commercializzerà almeno 5 nuovi titoli.
Uno dei primi dovrebbe essere **Super Cycle**, una sorta di Pitstop II motociclistico che promette di essere veramente eccitante. **World Games** continua la sfida di **Winter Games** con 8 nuove specialità sportive da tutto il mondo, compreso (se sarà possibile) l'hockey su ghiaccio.
Movie Montser vi darà la possibilità di interpretare un tipico mostro cinematografico tipo Godzilla e di abbattere interi edifici o di calpestare innocenti pedoni. **Destroyer** è la simulazione di un sottomarino, ma ha talmente tanta azione da togliere il respiro.
Sull'ultimo gioco c'è un po' di mistero. Si sa solo che la Epix sta lavorando ad una simulazione di lotta libera!

Molte novità anche per la **Us Gold** che per Natale sta preparando le conversioni di almeno cinque coin-op. Uno di questi dovrebbe essere **Gaunfield**, uno degli arcade più innovativi mai visti. Forse il mese prossimo avremo...

LIDDON A CASA!

Shadow deve purtroppo informare i suoi fedeli lettori che il simpatico "ciccio" Gary Liddon è stato mandato via da ZZAP! Il suino recensore è stato visto per l'ultima volta mentre si incamminava in direzione di Londra con le lacrime agli occhi per andare a far parte della nuova casa di software **Thalamus**. Piuttosto dispiaciuto della faccenda il sanguigno recensore ha così dichiarato: "Ho dato loro i migliori dieci mesi della mia vita ed ora mi gettano via come un giocattolo rotto". Liddon era molto famoso tra il suo pubblico e spesso doveva assumere delle guardie del corpo per evitare di essere assalito dalle sue fan. Si prevede un calo del cinquanta per cento nelle vendite di ZZAP! (inglese ovviamente, a chi vuoi che freghi in Italia di quel ciccione, ndr). Donne vecchie e giovani sono accorse nella indolente cittadina del Shropshire, Ludlow, dove risiede la redazione di ZZAP! per potere vedere per l'ultima volta...
(Zitto, Liddon, non puoi scrivere il tuo necrologio. Ora qui comando io. GP)
Finalmente il grassone se ne va, evviva! Ho sempre pensato che Tony Takoushi (chiunque esso sia, ndr) aveva ragione. Quando Gary cominciò a lavorare a ZZAP!, Tak telefonò per dire che non avremmo mai dovuto assumere il ciccione, che era un pirata e non valeva niente. Tak è una gran bella persona, certamente il genere di persona di cui abbiamo bisogno per dimenticarci delle fesserie del porcello.

PROSSIMI

Per la cronaca, la prossima sfilza di realizzazioni della **Americana** per C64 e Atari, che provengono in gran parte dalla Synapse: **Beer Belly, Burt's Brew Biz, Necromancer, Scooter, Nuclear Nick,**

VENTURI

Rainbow Walker, Shamus Case II, Zeppelin, Survivor, Protector II, Pharoah's Curse II, ed Electrician.
Vecchi, ma buoni? Provare per credere!

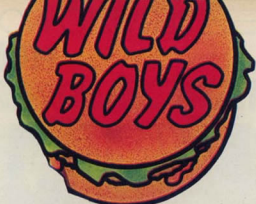
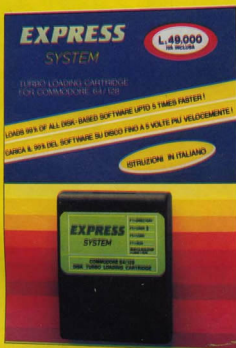
BALLBLAZER SU AMSTRAD. QUANDO?

Sembra che **Graeme Devine**, il programmatore che sta traducendo ***Ballblazer***, uno dei più bei giochi della Lucasfilm, per l'Amstrad, abbia dei problemi a finire la conversione. Quando è arrivata la prima scadenza per una relazione sui progressi nel lavoro, Graeme ha dovuto raccontare all'Activision che il suo cane era morto e, angosciato da ciò, ha dovuto in qualche modo abbandonare il lavoro. Poi l'Activision si è fatta di nuovo avanti per chiedere un altro *progress report*. La morte del suo fido Fido, ha ovviamente mandato Graeme in confusione poiché ha dovuto rispondere che aveva involontariamente versato della candeggina su del cibo che ha poi mangiato. Oh, com'è facile scambiare l'Ace per la salsa Worchester quando si è sconvolti emotivamente! Quindi la morale della storia è: tenete le sostanze chimiche fuori dalla portata dei bambini e dei programmatori se volete rispettare le scadenze.

RAGAZZI SELVAGGI

Questa è una storia tesa al brucio. Per storie parapubblicitarie che a voi giusti tirano ancora meno dell'estremunzione, **Shadow** è costretto a parlare di quel giornale per galli di dio che è **Wild Boys**. Quindi se siete gini di legno o truzzoloni, mollate il colpo perché non quaglia la brodaglia.

Per 1500 lirozze vi cuccate 80 pagine 80 di Look City, Bande, Cucador, moda galla, test, storie tese, music, prof, motori e fumetti del Randa, più la copertina autoadesiva con stemmi, simboli e gallate varie da schiaffare sullo Zundapp.

Nessuno è perfetto, però, perché per quanto sia una gallata non c'è una pagina sui videogiochi!! Cosa credono, che siano i gerontos o gli arterios a giocarli? Ehi, Bernie, come la mettiamo? Questa mi sembra proprio una cappellata!

Shadow ha ben pensato di andare a schiena e proporsi come recensore ufficiale di **Wild Boys**. E tanto per cominciare ecco una minirecensione di uno dei giochi caldi del mese: **Infiltrator**. "Questo gioco è una vera gallata. Grafica e sonoro sono di prima ed il gioco in sé è da arrapation. La parte dell'elicottero non è per bambascioni: dovete essere very giusti per farlo volare. Quando passate alla seconda fase, vi cuccate un pacco di grafica giusta, ma arrivarci è una storia tesa. Il gioco è su floppy (da non prendere nell'accezione comune del termine come da 'Quell'ozram che mi tirava m'ha fatto un floppy'), quindi chissà come sarà la versione su cassetta. Dategli un occhio prima di tirar fuori le venti carte. Se invece avete un disk drive, fatevelo al brucio!".

SERVIZIO NOVITÀ SOFTWARE
HOT LINE

MASTERTRONIC

COMMODORE 64	QTY
005 BMX RACERS	
017 CHILLER	
024 SKY JET	
026 KIK START	
028 FINDERS KEEPERS	
029 ACTION BIKER	
032 BMX TRIALS	
034 THE HUMAN RACE	
035 KANE	
041 PHANTOMS of the ASTEROID	
042 DEMONS OF TOPAZ	
044 INTERNATIONAL VOLLEYBALL	
045 VIDEO POKER	
047 WING COMMANDER	
048 HOLLWOOD OR BUST	

C 16/PLUS 4	QTY
305 FORMULA 1	
310 CAVE FIGHTER	
311 MR. PUNIVERSE	
312 HEKTIK	
313 RETURN OF ROCKMAN	
314 KIKSTART	
315 STREET OLYMPICS	
316 FINGERS MALONE	
317 OBLIDO	
318 ONE MAN & HIS DROID	
319 SPEED KING	
320 FINDERS KEEPERS	

MSX	QTY
601 SPACE WALK	
602 FINDERS KEEPERS	
603 CHILLER	
604 FORMULA 1	
605 MOLECULE MAN	
606 SPEED KING	

ATARI 130/800	QTY
230 ACTION BIKER	
231 ONE MAN & HIS DROID	
232 VEGAS JACKPÓT	
233 VEGAS POKER	
234 KIKSTART	
235 SPEEDKING	

AMSTRAD	QTY
220 FINDERS KEEPERS	
221 CHILLER	
222 NONTERRAQUEOS	
223 LOCOMOTION	
224 SOUL OF A ROBOT	
225 FORMULA 1	
226 ONE MAN & HIS DROID	
227 CAVES OF DOOM	
228 INTO OBLIVION	
229 RADZONE	
270 MOLECULE MAN	
273 STORM	
274 SPEED KING	

Prezzo L. 7.900
IVA inclusa

AMERICANA

COMMODORE 64		LIT.
090 NEUTRAL ZONE		9.900
091 OLLIES FOLLIES		9.900
092 BREAKDANCE		9.900
093 SLAMBALL		9.900
094 SHAMUS		9.900
095 MOONSHUTTLE		9.900

MAD

COMMODORE 64	QTY
080 THE LAST V8	
081 THE GOLDEN TALISMAN	
082 MASTER OF MAGIC	
083 SPELLBOUND	
084 COUNTDOWN TO MELTDOWN	
085 ICE PALACE	
086 SOCCER	
087 NINJA	
088 HOLE IN ONE	

SPECTRUM 48 K	QTY
130 SPELLBOUND	
131 KNIGHT-TYME	
132 SPORT OF KINGS	
133 DELTA WING	
136 CONQUEST	
137 MASTER OF MAGIC	

SPECTRUM 128 K	QTY
140 KNIGHT-TYME	
141 SPELLBOUND	

MSX	QTY
331 KNIGHT TIME	

ATARI	QTY
240 THE LAST V8	
241 SPELLBOUND	
242 NINJA	

AMSTRAD	QTY
280 SPELLBOUND	
281 THE LAST V8	
282 NINJA	
283 KNIGHT TYME	
284 SOCCER	
285 GOLDEN TALISMAN	

Prezzo L. 9.900
IVA inclusa

RAZORSOFT

C 16		LIT.
590 MAIL TRAIL		7.900
591 MEGA ZAP		7.900
592 SEA STRIKE		7.900
593 RAIDER		7.900

PSS/ELECTRIC SOFTWARE

MSX		LIT.
620 MAXIMA		9.900
621 TIME BANDIT		9.900
622 VACUUM MANIA		9.900
623 LASER BIKER		9.900
624 BUZZ OFF		9.900

JOYSTICK SUZO

		LIT.
501 THE ARCADE (nero)		49.000
502 THE ARCADE (beige)		49.000
503 THE ARCADE Turbo		69.000
505 PROF. COMPETITION		49.000
JOYSTICKS KONIX SPEEDKING		
506 KONIX SPEEDKING		35.000
507 KONIX SPEEDKING C16		39.000

CARTUCCE ROBCOM

		LIT.
151 RobCom 10 Turbo Tool		80.000
153 RobCom 30 Combi Turbo Tool		95.000
155 RobCom 50 Super Combi		125.000
157 EXPRESS SYSTEM Turbo Disk		
158 MAGIC CABLE 80 col. monitor		49.000
159 GAME KILLER Gioco Continuo		49.000
160 Allinea Testine Registr. CBM		16.500
256 MASTERDISK 19/2D Conf. 10 pz. con portadisk		
257 MASTERDISK 29/2D Conf. 10 pz. con portadisk		
480 Cassette Head Cleaner		2.500

MEGAGIOCHI

COMMODORE 64		LIT.
702 ELITE Firebird		49.000
703 REVS Firebird		49.000
704 MUSIC SYSTEM Firebird		49.000
705 ZOIDS Martech		19.900
707 STRIP POKER Martech		19.900
708 QUAKE MINUS I Monolith		19.900
709 ENIGMA FORCE Beyond		19.900
710 VISITORS Ocean		19.900
712 RASPUTIN Firebird		19.900
716 KNIGHT GAMES English		19.900
717 GREEN BERET Imagine		19.900
718 KUNG FU MASTER US Gold		19.900
719 BOUNDER Gremlin		19.900
722 RAMBO Ocean		19.900
726 BIGGLES Mirrorsoft		19.900
727 INTERNATIONAL KARATE System 3		19.900
729 PSI-5 TRADING COMPANY US Gold		19.900
730 WAY OF THE TIGER Gremlin		19.900
731 LITTLE COMPUTER PEOPLE Activision		25.000
735 THE COMET GAME Firebird		19.900
737 HARD BALL US Gold		19.900
738 MERMAID MADNESS Activision		25.000
739 SOLO FLIGHT II US Gold		25.000
740 LEADERBOARD US Gold		19.900
741 SILENT SERVICE US Gold		25.000
752 WAR PLAY Anco		19.900
755 KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek		19.900
756 MISSION ELEVATOR Micro Pool		19.900
757 DREAM DRUMS Ink Byte		19.900
758 10th FRAME US Gold		19.900
759 UCHI MATA Martech		19.900
779 NIMITZ Martech		19.900
780 BEYOND FOREST FORBIDDEN US Gold		19.900
781 SUPER HUEY II US Gold		19.900
782 CRYSTAL CASTLES US Gold		19.900
783 CYBERUN Ultimate		19.900
784 FIST II Melbourne Hse		19.900
785 TEMPLE OF TERROR US Gold		19.900
786 INFILTRATOR US Gold		19.900
787 KNIGHT RIDER Ocean		19.900
788 ACROJET US Gold		19.900
789 INDOOR SPORTS US Gold		19.900
790 SUPER STAR (PING PONG) US Gold		19.900
791 STREET HAWK Ocean		19.900
792 GROG'S REVENGE US Gold		19.900
793 W.A.R. Martech		19.900
794 5D-WARRIOR Martech		19.900

C 16		LIT.
340 WINTER OLYMPICS Tynesoft		19.900
341 KUNG FU KID Gremlin		19.900
342 BEACH HEAD US Gold		19.900
343 WORLD CUP CARNIVAL US Gold		19.900
344 LEGIONNAIRE Anco		19.900
345 WIMBLEDON Gremlin		19.900
346 KING SIZE (comp. 50 giochi) Robtek		19.900
347 EXPLODING FIST Melbourne Hse		19.900

SPECTRUM		LIT.
861 GYRON Firebird		25.000
862 ELITE Firebird		49.000
863 STRIP POKER Martech		19.900
864 VISITORS Ocean		19.900
865 GREEN BERET Imagine		19.900
867 THE PLANETS Martech		19.900
868 BOUNDER Gremlin		19.900
869 RED HAWK Melbourne Hse		19.900
870 BIGGLES Mirrorsoft		19.900
871 PENTAGRAM Ultimate		19.900
873 JACK THE NIPPER Gremlin		19.900
874 KUNG FU MASTER US Gold		19.900
876 W.A.R. Martech		19.900
877 UCHI MATA Martech		19.900
878 5D-WARRIOR Martech		19.900
879 FIST II Melbourne Hse		19.900

MSX		LIT.
612 NIGHT SHADE Ultimate		19.900
613 GUNFRIGHT Ultimate		19.900

ATARI		LIT.
1001 SUPER HUEY US Gold		19.900
1002 FIGHT NIGHT US Gold		19.900
1003 HARD BALL US Gold		19.900
1004 SOLO FLIGHT II US Gold		25.000
1005 SILENT SERVICE US Gold		25.000

AMSTRAD		LIT.
335 BIGGLES Mirrorsoft		19.900
336 LEADER BOARD US Gold		19.900
337 ACROJET US Gold		19.900
338 CRYSTAL CASTLES US Gold		19.900

DISK

COMMODORE 64		LIT.
124 ZOIDS Martech		29.000
760 HARDBALL US Gold		29.000
761 PS 15 TRADING COMPANY US Gold		29.000
762 LAW OF THE WEST US Gold		29.000
763 KUNG FU MASTER US Gold		29.000
765 DESERT FOX US Gold		29.000
766 SILENT SERVICE US Gold		39.000
767 BEYOND FORBIDDEN FOREST US Gold		in arrivo
769 SOLO FLIGHT II US Gold		39.000
771 ALTER EGO Activision		59.900
772 LITTLE COMPUTER PEOPLE US Gold		39.000
773 SAM. FOX STRIP POKER Martech		29.000
774 ELITE Firebird		59.900
775 LEADER BOARD US Gold		39.000

COMMODORE 128		LIT.
725 3D GRAPHIC DRAWING BOARD Mastertronic		59.900
122 THE LAST V8 Mastertronic		19.900
123 KIK START Mastertronic		19.900
124 VIZA STAR		159.000
125 VIZA WRITE		129.000

ATARI 520 ST		LIT.
888 LITTLE COMPUTER PEOPLE US Gold		89.000

SI, desidero ricevere a stretto giro di posta gli articoli segnati

NOME

VIA

ORDINE MINIMO L. 20.000

CAP   CITTÀ

TELEFONO

Pagherò contrassegno al postino l'importo indicato + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA   FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:
MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

MASTERTRONIC s.a.s. - via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

Riassunto
Luogo: sistema solare Dyson Sphere: coordinate sconosciute.
Protagonisti: i sopravvissuti del disastro aereo dell'Arcadia
Obiettivo: riportare i sopravvissuti sulla Terra
Metodo: trovare e attivare delle astronavi alternative
Risultato: metodo nullo: non ci sono astronavi disponibili
Prossima mossa: incrociare le dita e sperare nella fortuna

THE TERMINAL MAN

QUALCUNO E' STATO QUI

NON C'E' TRACCIA DEI PASSEGGERI, CI SONO SOLO GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO...

UNO SOLO ERA ANCORA VIVO...

SONO VENUTI GLI UOMINI DI VILGARRE: HANNO UCCISO... HANNO PORTATO VIA LA VOSTRA GENTE... CHE DOLORE TERRIBILE, MA DOVEVO RESISTERE PER DIRVELO...

NON SOFFRIRETE PIU' CARO AMICO; POSSO AIUTARVI...

IL DOLORE SE NE E' ANDATO, MA COME? SEI UNA GUARITRICE?

NO, POSSO SOLO IMPEDIRTI DI SOFFRIRE MA NON POSSO SALVARTI, VORREI CHE I MIEI POTERI FOSSERO PIU' FORTI MA....

NON PREOCCUPARTI, FAI GIA' ABBASTANZA NON RIMPIANGO DI MORIRE RIMPIANGO SOLO UNA COSA: MI SAREBBE PIACIUTO VEDERE UNA DI QUELLE ASTRONAVI CHE STATE CERCANDO...

SOLO UNA VOLTA PRIMA DI...

...MORIRE

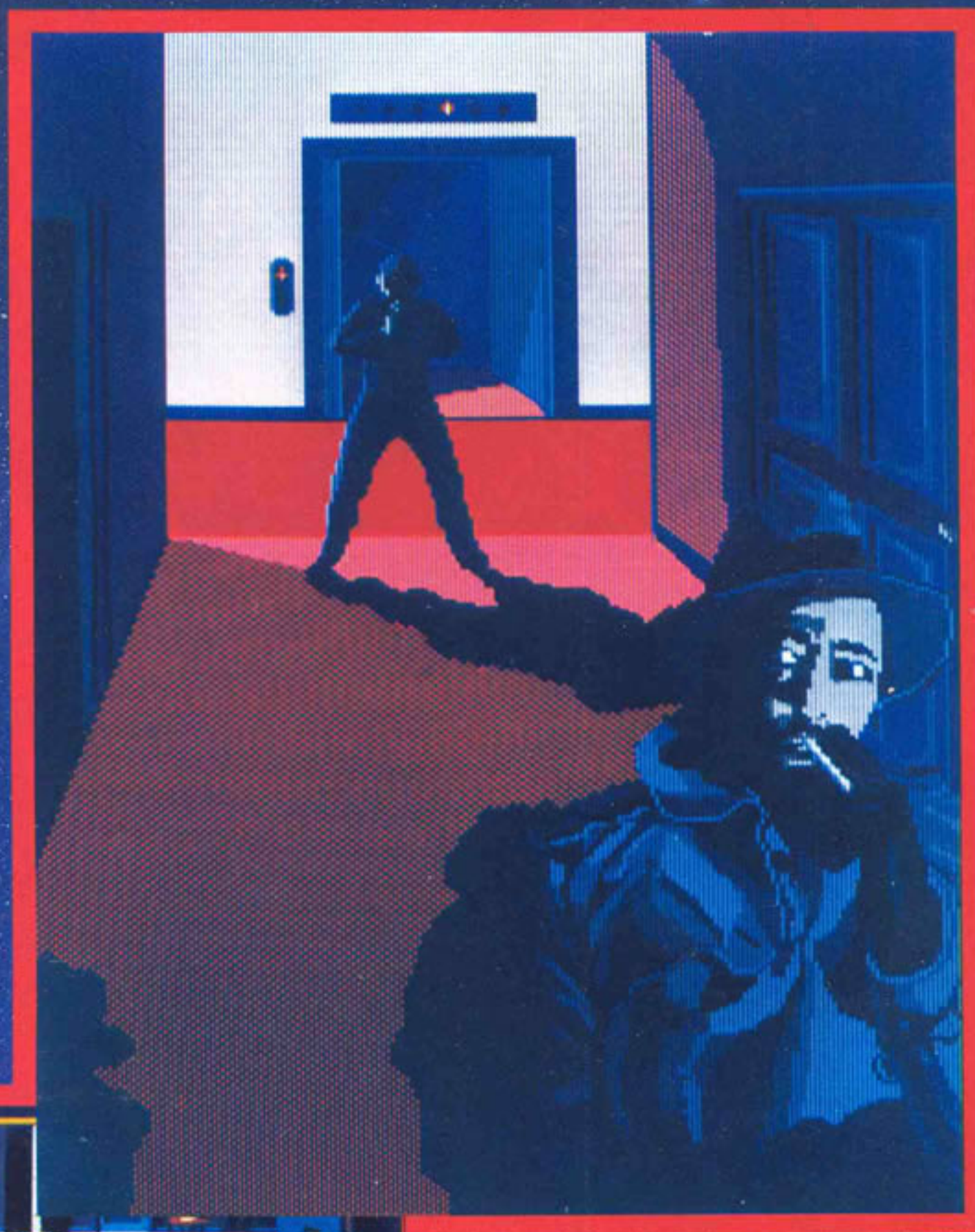
VENITE LE INFORMAZIONI DEL VECCHIO ERANO PREZIOSE, DOBBIAMO MUOVERCI PER SEGUIRE LE TRACCE

METTI IN FUNZIONE IL CIRCUITO DELLA PIETA' UOMO-COMPUTER! LA RAGAZZA E' SCONVOLTA.

STORY BY KELVIN GOSNELL© DRAWN BY OLIVER FREY©

MOLTO BENE: SPIEGATI!
FATELI PARLARE INTATTENETE IL LORO COMANDANTE: SARÀ FACILE...
È VIETATO ENTRARE IN CITTÀ SENZA DOCUMENTI
MA SIAMO VENUTI PER CERCARE UN GUARITORE PER IL NOSTRO AMICO...
COS'HA CHE NON VA: È CONTAGIOSO?!
NO NO, È SOLO UN SEMPLICIONE: VUOL GIOCARE TUTTO IL GIORNO, ASSECONDATELO NON È VIOLENTO
DOVE?
DOVE COSA?
DOV'È LA MONETA?
È LÌ TI HO VISTO METTERLA LÌ!
SBAGLIATO!
HEI! GRAN GIOCO!
SCOMMETTO CHE NON PUOI FARLO UNA SECONDA VOLTA
SCOMMETTO QUESTO CIONDOLO CONTRO QUELLA TUA CINTURA CHE POSSO.
CI STO IDIOTA!
QUESTO È VERAMENTE UN GIOCO INTERESSANTE: SCOMMETTO UN VILGARRE D'OR....
SOLDI! OSI OFFRIRMI DEI SOLDI? MI INTERESSANO SOLO LE CINTURE: HO LA PIÙ BELLA COLLEZIONE DI CINTURE DEL PAESE, E TU MI OFFRI DEI SOLDI?!
ABBI PIETÀ DEL POVERINO COMANDANTE
SPERIAMO DI GUARIRLO PRESTO DALLE SUE STRANEZZE
MOLTO BENE AI MIEI UOMINI PIACE LO SPETTACOLO CONTINUATE....

Next: Ritual of Purification...

MISSION ELEVATOR
MISSIONE SPECIALE

Per il tuo CBM 64

- Tevar, un agente dell'F.B.I., il famoso servizio segreto USA, deve svolgere una missione molto delicata, pena la vita di molte persone.
- Il tutto si svolge in un albergo, ma dietro ogni cameriere si può nascondere una spia.
- Ma anche le spie parlano... basta sapere come farle cantare.

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - TEL. 0332/212255

LEADER BOARD

«QUESTO È IL SIMULATORE SPORTIVO DELL'ANNO - SE NON DELLA DECADE!»
ZZAP

GOLD MEDAL AWARD

U.S. GOLD
All American Software ®

GOLF SIMULATORS

PER IL TUO COMMODORE 64
Lit. 19.900

CARATTERISTICHE:

- Percorso di 18 buche regolari
- Possibilità di scelta della mazza e del tiro
- Suoni realistici
- Possibilità di allenarsi
- Controllo joystick
- Punteggio automatico

ACCESS
Software Incorporated

CBM 64/128

MASTERTRONIC/SOFT CENTER - VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332/238898

- Urla «KWAH» e diventa «Red Hawk», straordinario supereroe di questo originale fumetto comico.
Usa i tuoi poteri superumani per combattere contro tutti e tieni sempre d'occhio il tuo livello di popolarità e il tuo portafoglio.
Ricordati però di urlare «KWAH!»
Per il tuo CBM 64 - Spectrum

REDHAWK

Suddenly, Kevin remembers...
Merlin lands...
Woops...
casts a spell
He doesn't know

MASTERTRONIC s.a.s. - Via Mazzini, 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/238898